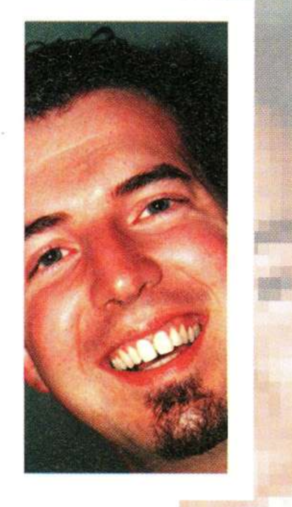


V-Rally · Extreme G · MK Mythologies · Bomberman 64
Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
5,80 DM
FUN
ISSUE 17 1/2 6/97
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO · SEGA · SONY
FUN
6/97
NINTENDO · SEGA · SONY
ISS 64
NINTENDO 64
Fußball ohne Kompromisse
Need for Speed 2
PlayStation
Das Rennspiel vom anderen Stern?
F1 '97
PlayStation
Exklusive News über die Fortsetzung
DOOM 64


Heiße Spritzto
gefällig?
Mit deutschem Bildschirmtext
KAZE
2
WAVE RACE 64™
Kristallklare Wellen.
Glühende Sonne. Vollgas.
Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
NINTENDO 64
The New Dimension of Fu
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. This product made in cooperation
wich Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.



A Letter From The Editor...

Liebe Leser,

vielleicht erinnert Ihr Euch noch an das Editorial der Ausgabe 2/97? Dort skizzierte ich in sehr überspitzter Form den Preiskrieg der Systeme, und die möglichen Folgen für uns Spieler. Die ersten greifbaren Veränderungen sind schon zu spüren. So manches PlayStation-Spiel kostet nur noch 49,90 DM, ein Preis, den man sonst nur vom Wühltisch bei Sparkauf kennt. Alle neuen Produkte erwirbt man bei den einschlägigen Händlern für 79,- bis 89,-DM, beim Saturn sieht es ähnlich aus. Auch die Hardware kostet nicht mehr die Welt. 299,- DM für eine PlayStation ist ziemlich korrekt, und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die $149,- für ein US-Nintendo 64 auch bei uns Auswirkungen zeigen. Warum erzähle ich das eigentlich? Ganz einfach. Eine popelige Turbo-Grafikkarte mit Polygonenbeschleuniger und Renderwahn für den PC kostet inzwischen mehr als die gesamte Konsolen-Hardware. Ich meine, Ihr habt damit nur eine unansehnliche Platine in der Hand, ohne Computer, Monitor und den vielen Zusatzkarten und Bausteinen, die man eben braucht, um das neuste 3D-Shoot' em Up in der vollen Auflösung spielen zu können. Aufmerksame Leser wissen vielleicht, daß ich ein Freund des bildlichen Vergleichs bin. Deshalb vergleiche ich jetzt mal den PC mit einem Kombi-Auto, das ordentlich Stauraum aufweist, viele PS hat und mehrere hunderttausend Mark kostet, und die Konsolen mit einem Sportflitzer à la Mazda MX-5 für 30.000 bis 40.000 DM . Klar, mit dem Cabrio kann man nicht viel transportieren, es ist ein Spaßauto, genauso wie die Konsole ein Spaßgerät ist. Der bullige „PC-Kombi" hingegen schluckt Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen wie vergleichbare Autos Samsonite-Koffer im Zehnerpack und lacht sich halb tot über den winzigen MX-5-Stauraum der Konsole. Doch der PC-Benutzer muß selbst bei hochsommerlichen Temperaturen mit seiner Riesenschüssel wie in einer rollenden Mikrowelle spazierenfahren, oder in der PC-Sprache, selbst beim superschnellen Rennspiel mit einem durchschnittlich 15 Zoll kleinen Monitor vorlieb nehmen, während der MX-5-Fahrer mit offenem Verdeck und wehenden Haaren den vollen Spaß genießt. Bei diesem Bild sehe ich den Konsolenzocker mit einem 70er Fernseher vor mir, der auch keine Installierungsprobleme bei der Software hat. Doch zurück zu der Beschleunigerkarte. Die ließe sich auf eine Ebene bringen mit dem Turbolader für die Riesenschüssel, kostet aber soviel wie der ganze MX-5. Also, liebe Leser, folgende provozierende Frage: „Würdet Ihr Euch freiwillig einen Turbolader für einen trägen Kombi kaufen, wenn Ihr für das gleiche Geld ein schnittiges Spaßmobil haben könntet?" Das Benzin ist gleich teuer, denn CD-Rom-Titel kosten für den PC genausoviel wie für Saturn oder PlayStation. O.k., wer natürlich die neue Extravaganz braucht, der holt sich Modultreibstoff. Ist zwar ab und an etwas teurer, dafür enthält es oftmals den sahnigen Grafik-Blub oder den knackigen Gameplay-Faktor.

Ich gebe ja zu, daß ich als leidenschaftlicher Konsolenspieler und Chefredakteur der Fun Generation etwas parteiisch bin. Doch irgendwie klingt das alles doch sogar objektiv betrachtet verdammt logisch!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur



INHALT 06/97

FEEDBACK

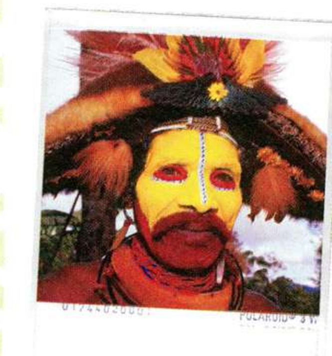


BACKSTAGE

SOFTWARE-NEWS



PREVIEWS

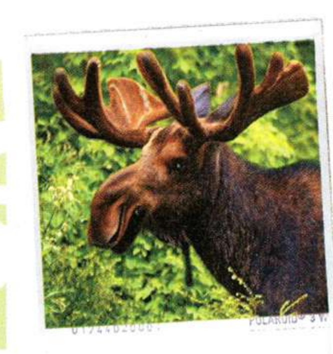


GEWINNSPIEL

PERSONALITY



FIRST AID



DIE TOP 9 DES MONATS!

Blastdozer



Seite 50-51

Doom 64



Seite 52-53

ISS 64



Seite 43-47

Castlevania - Symphony of the Night



Seite 70

Need for Speed 2



Seite 54

Vandal Hearts



Seite 64-65

Mass Destruction



Seite 78-79

NBA Live '97



Seite 74

Puzzle Bobble 3



Seite 80

SPIEL DES MONATS: ISS 64

Spiel des Monats ab Seite 43

SPIELE TESTS







feedback

Heimkino & mehr

[in] Moin, moin, ich halte heute natürlich die FG in meinen Händen und muß einmal ein paar Sachen loswerden.

1. Schön, daß Ihr die Schrift im Feedback wieder lesbar gemacht habt!
2. Wieso steht bei Euch kaum (selten, nie) etwas über Heimkino und Videospiele, obwohl Ihr immer von AC-3 und anderen Spirenzchen schwärmt. Schließlich ist das ziemlich wichtig. Deswegen solltet Ihr auch mal Hardware aus diesem Bereich präsentieren.
3. Ich habe bei den deutschen Versionen von Mario 64 und Pilotwings 64 das Gefühl, daß diese etwas langsamer (8,325%) laufen als die japanischen Originale. Ebenfalls nervig sind die PAL-Balken.
4. Den größten Dämpfer hat mir Nintendo aber mit fehlendem RGB-Anschluß gegeben. Ich hoffe, Ihr gebt sofort Alarm, wenn so ein Umbau möglich ist!
5. Auf Seite 14 (Ausgabe 4/97) schreibt Ihr, daß Nintendo in Asien Probleme mit Raubkopien hat. Mich würde das abgebildete Gerät interessieren. In Anzeigen habe ich schon darüber gelesen: Ist das ein dreister Klon des Originals, oder laufen die Module auch auf so einem Nachbau?? Im letzten Satz schreibt Ihr, daß die Modulsoftware auf CD kopiert wird und dann ... wird „Doctor 64" ans N64 angeschlossen oder läuft alleine oder wie oder was? Ich bitte um Aufklärung!
6. Noch 'ne Meldung von Japan-Korrospondent Retsre Lirpa: am 01.04.1997 kam endlich der Saturn Emulator für die PlayStation auf den Markt. In Fern-Nippon hat Sony bereits alle Videospielläden mit diesem genialen Zubehör ausgestattet. Ich habe mir als Freak natürlich gleich eines geordert, und siehe da, die Fa. Lirpa-Lirpa hat nicht zuwenig versprochen: endlich kann ich Firstapril-Nights spielen.
7. Gleichzeitig möchte ich bei Euch Virtual Darts bestellen, aber bitte mit den Original-Licht-Leiter-Pfeilen. Das geht doch mit meiner 180 Hertz-Glotze, oder??? Bitte denkt an den Sync-Yuv-Anschluß auf der Rückseite, dieser müßte die artifizielle Phantasie anregen. Danke!

So, ich glaube, das langt erstmal an Fragen und Meinungen.

Mit pegelfesten AC-3-Grüßen, *Frank Kunzmann, Itzehoe*

[out]

1. Sehen wir genauso!

2. Heimkino ist in jüngster Zeit zwar auch in Deutschland schwer im Kommen, jedoch unserer Meinung nach in einem Videospielmagazin völlig deplaziert. Privat allerdings sind Götz und Stephan dem „AC-3-Wahn" völlig verfallen. Seit Monaten schon investieren die zwei Unsummen in ihre Anlagen, nur um noch ein bißchen mehr Bassdruck oder Präzision im digitalen Klangbild erzielen zu können. Fakt ist, daß sich bei beiden das einstmals normale Verhältnis zu den Nachbarn fast schon dramatisch verschlechtert hat. Speziell mit den LDs Twister, Independence Day und der brachialen Schlußszene von The Long Kiss Goodnight sind wütende Klopfgeräusche an Decke und Wänden die Regel. Aber leider ist das den beiden ziemlich egal, denn gegen die enormen Lautstärkepegel hat das Aufbegehren der Nachbarn eh keine Chance...

3. Dein Gefühl trügt Dich nicht, nur daß der Geschwindigkeitsunterschied mit ungefähr 16,5% noch etwas drastischer ausfällt.

4. Laut Wolfsoft hat Nintendo bei der PAL-Version des N64 gespart. Das RGB-Signal liegt nur in digitaler Form an, und bislang hat man noch keine Möglichkeit gefunden, dieses Signal zu entschlüsseln. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

5. No way, man! Dreiste Raubkopien, in welcher Form auch immer, finden in der Fun Generation keinerlei Unterstützung.

6. Aber nicht vergessen beim Saturn-Emulator: Spielsessions über dreißig Minuten haben automatisch eine Kontamination mit dem Reztäwhcsmmud-Virus zur Folge. Is' leider so, war 'n Hardwarefehler.

7. Kein Thema. Aber brauchst Du einbeinige Litzenfüße mit ausgebuffter Neon-Naht, oder geht das ohne? Das müßten wir wirklich noch wissen... ■

ABO Prämie

[in] Hallo Fun Generation-Team! Erst einmal ein großes Lob an Euch. Eure neueste Ausgabe (4/97) ist ein wahres Prunkstück. Ich habe selten eine so gelungene Ausgabe eines Videospielmagazins gesehen. Weiter so! Als PlayStationbesitzer und begeisterter Spieler war es für mich ein Vergnügen, diese Ausgabe zu lesen. Von den Previews über die Tests bis hin zu den Specials - genial! Aber nicht daß Euch das zu Kopf steigt, schließlich gab es auch weniger gelungene Ausgaben.

Ein Problem habe ich allerdings. Ich spiele zur Zeit mit dem Gedanken, eine Zeitschrift zu abonnieren, wahrscheinlich die Fun Generation. Nur kapiere ich nicht so recht, wie das mit der Aboprämie funktioniert. Ihr schreibt: „... jeder Abonnent bekommt regelmäßig bis zu vier CDs". Soll das heißen, daß jeder Abonnent jeden Monat zwischen ein und vier CDs bekommt? Oder wenn nicht, wie viele in welchem Zeitabstand? Das würde mich brennend interessieren.

Und das war 's dann auch schon. Ich wünsche Euch noch viel Erfolg für die Zukunft, bleibt kritisch, und macht weiter so!

Euer Leser *Anton Schubert, Allmendingen*

[out] Die Aboprämie umfaßt bis zu vier CDs pro Jahr sowohl für die PlayStation als auch für den Saturn. In einem Abstand von normalerweise drei Monaten werden die heißbegehrten Silberlinge mit den aktuellsten Demos der verschiedensten Softwarefirmen den jeweiligen FG-Ausgaben beigelegt. Zusätzlich zu diesen CDs stellt uns bspw. auch Virgin in jüngster Zeit zu bestimmten Titeln (Resident Evil, Star Gladiator, Command & Conquer) ein begrenztes Kontingent an Promo-CDs zur Verfügung, die abhängig von der Stückzahl an alle oder eben nur einen Teil unserer Abonnenten verteilt werden. ■

ausschneiden und sammeln!
(Teil 4 von 453)




SUBJEKT: LIFEFORCE TENKA alias JOEY
Hochmobil-gnadenlos-perfekte Kampfmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig.
WAFFENPROFIL: SG-26
Prototyp-Laserzieleinrichtung.
Polymorph. Single/Doppel/Triple MG-
Raketenwerfer-Minen-Granaten-Laser-Plasmaschuß-
EINSATZ: 28-Missionen-Action-Puzzles-
Lifeforce:Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN
PSYGNOSIS
PlayStation
"PS" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc.
Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.
©1997 ALL RIGHTS RESERVED.
LIFEFORCE
TENKA

feedback

Kontrovers

[in] Mein lieber Schwan, was gibt es nur für Leute: während die Frankfurter Rundschau das N64 nebst Mario als Eintritt in ein neues Videospielzeitalter bezeichnet, der SPIEGEL das perfekt abgestimmte elektronische Innenleben lobt und alle Testzeitschriften Höchstnoten vergeben, sieht Peter Müller aus Köln (FG 5/97) Grafikfehler, wo keine sind, mäkelt am schlichtweg genialen Gamedesign herum und bemängelt die kinderleichte Kamerasteuerung. Darüber hinaus sind ihm absolute Spitzenprodukte wie Turok zu teuer, Memory Cards bleiben für ihn unsichtbar (ich kaufte mein Dataflash-Produkt bereits Mitte März), und eigentlich - dieser Eindruck entsteht - hätte sich Nintendo das ganze N64-Projekt schenken können. Puhh! Nur gut, daß die 150%igen auf diesem Planeten in der Minderheit sind.

Weiterhin fröhliches Testen! *Olaf Gaide, Buseck* ■

Exzentriker

[in] Hi FG-Team, in erster Linie schreibe ich Ihnen mit der Frage, ob ich mein N64, das ich vor sechs Tagen gekauft habe, behalten soll. Grundsätzlich vertrete ich nicht die Meinung, daß Sie sich vom „Nintendo Hype" bei der objektiven Bewertung der Spiele und des Gerätes hätten blenden lassen. Doch Sie verteilen für mich allgemein zu undurchsichtige Wertungen. Nicht daß ich unbedingt gegen ein Zehnersystem wäre, aber wenn nun ungefähr vier Spiele eine Zehn bekommen, sollten Sie vielleicht noch eine Art Entscheidungshilfe für bestimmte Zielgruppen angeben.

Bei Mario 64 hatte ich nach zwei Tagen schon 79 der 120 Sterne. Obwohl ich anfangs sehr begeistert von diesem Spiel war, nervte es mich schon am zweiten Tag, weswegen ich das Spiel nur noch aus Ehrgeiz durchspielte. Auch Pilotwings 64 und Turok waren nach zwei Eingewöhnungstagen für die Steuerung nicht mehr sonderlich anspruchsvoll (abgesehen von perfekter Grafik und Spielbarkeit). Nun frage ich Sie: Soll ich mein N64 weiterhin behalten und mir später das DD64 zulegen? Oder auf eine zweite PSX warten und für meinen Saturn die spätere Hardwareerweiterung kaufen (wird der Saturn dem N64 dann technisch überlegen sein?). Denn jetzt bekomme ich noch genug Geld für mein N64.

Danke, *Michael Saemisch, e-mail*

[out] Lieber Herr Saemisch, in der Art und Weise, wie Sie hier argumentieren, klingt das für unseren Geschmack alles ziemlich überzogen bis fast schon exzentrisch. Zusätzliche Entscheidungshilfen bei mehreren Zehner-Wertungen für N64-Titel in einer Ausgabe wären bislang nicht sonderlich sinnvoll gewesen, ist doch die Unterscheidung alleine schon durch die Aufsplittung in verschiedene Genres auf jeden Fall gewährleistet. Die Kritik an Super Mario 64 und an Turok Dinosaur Hunter entbehrt jeglicher Grundlage, beide Produkte zählen

00195 00570 01190

CON[TIN]UED [LET]TERS

in ihrem Genre zur Crème de la crème, und nach zwei Tagen sind, alleine schon des gewaltigen Umfangs wegen, mit Sicherheit weder bei SM 64 noch bei Turok Ermüdungserscheinungen oder gar Motivationsprobleme festzustellen. Pilotwings ist zugegebenermaßen stark vom persönlichen Geschmack abhängig, worauf im Schlußsatz unseres Testes in FG-Ausgabe 9/96 allerdings eindeutig hingewiesen wurde. So können wir Ihnen nur die Empfehlung aussprechen, das Nintendo 64 schleunigst zu „verscherbeln", da wir annehmen müssen, daß selbst Spiele mit noch besserer Grafik, noch mehr Spielwitz und noch mehr Umfang Ihren allzu hohen Ansprüchen nicht genügen können. Das Schielen auf die PlayStation 2 dürfte ein gröberes Augenleiden nach sich ziehen, vor 1999 wird Sony garantiert kein Nachfolgegerät auf den Markt bringen, erst recht kein Upgrade. Die Spiele für die PlayStation sind gerade mal in der zweiten Generation, zwei weitere werden folgen, erst dann dürfte Sonys 32-Bit-Konsole wirklich ausgereizt sein und den wohlverdienten Ruhestand antreten. Die Hardwareerweiterung für den Sega Saturn ist bislang noch nicht definitiv bestätigt worden, weswegen sich über Leistungsfähigkeit o.ä. nichts sagen läßt. ■

Allerlei

[in] Seid gegrüßt, Ihr lustigen Fun Generation-Writer, Euer Mag ist echt megacool. Intelligent, aber nicht zu anspruchsvoll. Amüsant, aber nicht lächerlich. Bunt, aber nicht Picasso. Kurz gesagt, megakanonenstark!!! Nun zu meinen Fragen:

1. Warum singt Heino immer noch?
2. Wann wird Resident Evil 2 denn ungefähr erscheinen?
3. Stimmt es, daß Virtua Fighter 3 vom Automat 1:1 auf das Nintendo 64 umgesetzt werden kann?
4. Das Nintendo 64 ist echt supergenial. Ich bin stolzer Besitzer einer PlayStation und eines N64 und ich kann sagen, daß das N64 die PS bei weitem übertrifft. Meiner Meinung nach können nur Tekken 2 und vor allem Resident Evil technisch und grafisch mithalten. Aber welche Konsole besser ist, können mit Sicherheit nur diejenigen sagen, die beide Konsolen ihr eigen nennen. Damit das endlich mal geklärt ist!
5. Warum wurde FIFA 64 grafisch und technisch so miserabel veröffentlicht?
6. Wird der zweite Teil von Super Mario 64 eine andere Handlung haben als der erste?
7. Warum wurde ein so „unbrutaler" Titel wie Turok überarbeitet?
8. Wann wird das 64DD in Deutschland erscheinen?
9. Warum gibt's auf der PlayStation nicht einmal ein bißchen Erotik? Ich meine nichts Übertriebenes, aber halt was zum Schmunzeln.
10. Wird es auch Knarren für das N64 geben?

Nun, das war's eigentlich, ich hoffe, das war nicht zuviel für Euch. Also, macht weiter so mit Eurem Magazin, es ist echt gut.

Tschüs, *Alain Meyer, Mettmenstetten, Schweiz (e-mail)*

feedback

[out] 1. Seit wann kann Heino denn singen???

2. Resident Evil wurde schon wieder verschoben, der Release-Termin ist nun Frühjahr '98 und Geduld des Zockers größte Tugend.

3. Ein schönes Gerücht, Wahrheitsgehalt bislang ungefähr 20%. Ob Virtua Fighter 3 für das N64 erscheinen wird, ist wohl hauptsächlich von der geplanten Hardwareerweiterung für den Saturn abhängig. Kommt dieses Upgrade wirklich, erscheint Virtua Fighter 3 wohl auch exklusiv für den Saturn. Kommt das Upgrade dagegen nicht, ist bei der hochkarätigen Lizenz alles möglich.

4. So ist das also.

5. FIFA, egal auf welcher Konsole, lebt nur noch vom Namen und nicht mehr vom Spiel, oder sehen wir das etwa falsch?

6. Außer daß Super Mario 64 für das 64DD erscheinen wird, ist über das Spiel noch nichts bekannt.

7. Kleiner Witzbold!

8. Voraussichtlicher Termin: Frühjahr 1998.

9. Die Firma Retsre Lirpa, die für ihre innovativen Produkte wie bspw. Virtual Darts bekannt ist, wird Anfang April nächsten Jahres in enger Zusammenarbeit mit einem der bekanntesten deutschen Erotikmagazine einen Titel rund um die Vorzüge der holden Weiblichkeit auf den Markt bringen. Als Namensgeberin bemüht man sich um Baywatch-Babe Pamela Anderson. Titelvorschläge: „Schwing Commander", „Space Pam", „Soul Babe", „Ass Destruction" oder „Jumping Flesh".

10. Bislang ist zwar noch nichts angekündigt, doch gehen wir davon aus, daß sich Nintendo diesem Markt nicht verschließen wird. ■

Memory Card

[in] Hey Fun Generation. Euer Magazin ist echt super. Also ich habe da mal ein paar Fragen:

1. Würdet Ihr mir zum Kauf einer 120 Block-Memory Card raten, wenn man bedenkt, daß diese nicht von Sony ist und so vielleicht nicht hundertprozentig kompatibel ist?
2. Was wißt Ihr über das neue Spiel V-Rally. Hat es einen Streckeneditor? Stimmt es, daß es eine Zusatz-CD mit zusätzlichen Wagen und Strecken geben wird? Wann wird das Spiel erscheinen?

Michael Drews, Berlin

[out] 1. Grundsätzlich ja. Bislang hatten wir nur wenige Leser, die mit dieser 120 Block-Memory Card Probleme hatten. Besonders leid tat uns hierbei aber ein Leser, dessen komplette Spielstände gelöscht wurden. Doch gehen wir davon aus, daß die Ursache in unsachgemäßer Handha-

bung begründet war, so daß wir von einem Kauf nicht abraten würden.

2. Zu V-Rally liest Du bitte das Preview von Götz auf den Seiten 36 und 37, das auch sehr informativ ist. V-Rally selbst wird zunächst auf einer CD im Juni erscheinen, den Streckeneditor inklusive. Ob, und wenn ja wann und in welcher Form die Zusatz-CD auf den Markt kommen wird, ist noch ungewiß.

[in] Hi FG-Team! Euer Mag ist das beste von allen. Besonders gut ist Euer Wertungssystem. Ich besitze alle Ausgaben. Man merkt richtig, wie Ihr Euch auf fast 100% gesteigert habt. Macht weiter so! Nun noch ein paar Fragen:

1. Ich habe Bio Hazzard in einem Geschäft gesehen (jap.). Doch ich war mir nicht sicher, ob es RE 1 oder RE 2 war, weil die Bilder hinten auf der CD stark nach Teil 1 aussahen. Also: wie heißt RE 2 auf japanisch?
2. Welches Rennspiel soll ich mir für meine PSX kaufen? Welches ist bei Euch in der Redaktion der Lieblingstitel?
3. Lohnt es sich noch, ein NeGcon zu kaufen, da ja bald neue Controller kommen? *Rudi Kaufmann, Würzburg*

neGcon Ja/Nein?

[out] **1. Resident Evil 2 wird in Japan völlig überraschend Biohazard 2 heißen. Gesehen haben kannst Du den Titel mit Sicherheit nicht, weil, wie schon im Brief von Alain Meyer beantwortet, der Erscheinungstermin auf nächstes Jahr verschoben wurde.**

2. Das ultimative Rennspiel können wir Dir leider nicht empfehlen, weil wir Deinen persönlichen Geschmack nicht kennen. Aber vielleicht hilft Dir diese kleine Auflistung weiter:

- **Rage Racer, Arcade, 9/10**
- **Formel 1, Schumi & Co., 10/10**
- **Porsche Challenge, Traum-Roadster, 10/10**
- **The Need For Speed 2, Realismus pur, 8/10**
- **Motor Toon GP 2, farbenprächtiger Knuddel-Racer, 9/10**

3. Wir können uns nur wiederholen, die Rennspielexperten der Fun Generation schwören auf dieses Zubehör. Zwar ist eine kurze Eingewöhnungszeit von nöten, dann aber spielen sich wirklich alle Rennspiele mit analoger Abfrage phänomenal gut. Ein großer Vorteil gegenüber der Lenkrad-Konkurrenz ist, daß sich das leidige Problem des stabilen Aufstellens nicht stellt. ■

Fragen, Anregungen, Kritik & Meinungen an:
Fun Generation, „FeedBack",
Max-Planck-Str. 13,
(D)-97204 Höchberg oder via Elektropost an:
stephan@cypress-online.de
Re:Feedback

NEWSFLASH

+++ Nintendo zeigt auf der E3 in Atlanta Star Fox 64, Goldeneye 007, MLB Ken Griffey Jr. Baseball, Zelda 64 (Cart), Kirby's Air Ride, Earthbound 64 als spielbare Versionen. Metroid 64, F-Zero 64, Body Count, Buggie Boogie, Donkey Kong Country 64 und Yoshi's Island 64 werden nur auf Video vorgestellt +++ Konamis Basketball-Hit NBA In the Zone kommt in der '98er Edition für Nintendo 64 +++ Vandal Hearts und Suikoden kommen voraussichtlich für Nintendos 64DD +++ EA bringt die Soviet Strike-Fortsetzung Nuclear Strike im Herbst. Diesmal kann man auch andere Vehikel anstatt ausschließlich Helikopter bedienen +++ Ken Kutaragi wird fünfter Sony Computer Entertainment of America-Präsident nach Shigeo Maruyama, Steve Race, Marty Homlish und Olaf Olafsson innerhalb der PlayStation-Verkaufszeit +++ Virgin zeigt auf der E3 Hellracer ein an wipEout angelehntes Rennspiel für PlayStation +++ Turok kommt vielleicht doch nicht für PlayStation. Zum einen gibt es schon genug 3D-Shooter, zum anderen hat Acclaim Probleme, die Grafiken ohne Anti-Aliasing umzusetzen. Das Spiel sollte im März 1998 ausgeliefert werden. Ende Mai wird endgültig über das Projekt entschieden +++ Auf der japanischen Game Creator's Conference wurde wieder Erwarten kein neuer AM2-Titel vorgestellt. AM1 stellte Dynamite Baseball '97 vor +++ Core und Nintendo sind sich noch nicht ganz einig, doch voraussichtlich könnte Tomb Raider 64 Mitte nächsten Jahres erscheinen +++ Entgegen den von uns verbreiteten Gerüchten besitzt die PlayStation für 299.- DM doch einen Linkport. Wir bitten, unseren Fehler zu entschuldigen +++

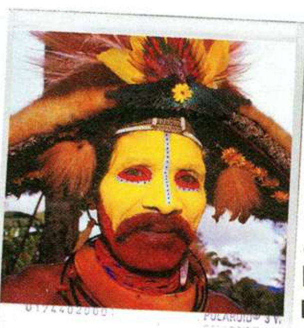
Wolfsoft macht das Videospielen bequemer



Der fleißige Wolf mit dem magischen Lötkolben bringt Entwirrung für den allgemeinen Kabelsalat. Wer einen Fernseher mit nur einer Scartbuchse besitzt, der kennt vielleicht das lästige Umstöpseln, wenn man wieder einmal zwischen Konsole und Videorekorder hin- und her-"switchen" möchte. Wenn dann auch noch Zweit- und Drittkonsole, Laserdiskspieler oder Kaffeemaschine mit Serial I/O-Port hinzukommen, wird es lästig. Die Pins der Stecker brechen irgendwann einmal ab, und dann ist das Geschrei groß. Also her mit dem 4-fach oder 7-fach Umschalter (159,99 - 249,99 DM), dann kann man auch noch ein paar Geräte mehr anstöpseln.

Leider hat das Nintendo 64 keinen RGB-Ausgang, doch mit dem S-VHS-Kabel von Wolfsoft zaubert man die optimale Bildqualität auf den Schirm des Hauses. Das Kabel kostet 49,99 DM (Hosiden/Scart-Variante wahlweise).

Völkervereinigung auf dem Nintendo 64



Ähnlich wie wir es vom SNES gewohnt sind, funktioniert der Universal Converter von GT Elektronik für Nintendo 64. Wer bspw. zu Hause eine deutsche PAL-Konsole hat, aber sich schon Doom 64 oder Blast Corps gekauft hat, der muß nicht verzweifeln. Man steckt einfach ein deutsches Modul hinten an dem Adapter an, bringt das ausländische Cartridge oben an, und schon kann das Spiel beginnen. Allerdings ist Vorsicht geboten: Nicht alle Spiele laufen einwandfrei! Zu beziehen bei: GT Elektronik, Theodor-Heuss-Str. 39, 79539 Lörrach.

Resident Evil 1&2 auf Saturn

Die Fans wird es freuen, der Saturn wird nicht länger Krisenzone für Zombies und Mutanten sein. Capcom setzt nicht nur den ersten, sondern den zweiten Teil des Horror-Hits Resident Evil um. Teil Eins kommt im Herbst, während der Nachfolger einige Monate nach dem Release der PlayStation-Variante erscheinen wird.

Battlesport II - 3DO Company versucht sich am Nintendo 64

Auf dem 3DO war Battlesport ein mehr oder weniger erfolgreiches Produkt (was war bei 3DO nicht mehr oder weniger erfolgreich?). Nun hat die 3DO Company die Lizenz wieder entstaubt und läßt den Futuresport von den Cyclone Studios für das N64 umsetzen. Der Spieler steuert ein Hovercraft, das schwerbewaffnet über ein Spielfeld gleitet und versucht, einen glühenden Ball in ein Tor zu treiben. Cyclone ist sich bewußt, daß man als kleine Firma Schwierigkeiten hat, im Konzert der großen Softwarehäuser mitzuspielen. Eventuell kommt sogar zuerst eine PlayStation-Version des Spieles, um es dann, nachdem man das allgemeine Interesse einzuschätzen weiß, für Nintendo 64 umzusetzen. Ein Modul-Flop könnte nämlich sogar eine 3DO Company in Schwierigkeiten bringen. Und daß N64-Spiele in kürzester Zeit den Reiz des Exklusiven verlieren werden, ist ein Phänomen, das bei jeder Konsole mit der quantitativen Erweiterung der Modulpalette eintritt. Die Marktstrategen bei der 3DO Company täten gut daran, den Titel in punkto Qualität „wasserdicht", sprich mit relativ hoher Erfolgsgarantie, zu programmieren und Abstand von der Zweitauswertung zu nehmen. Exklusivitätsdenken ist nämlich ein wichtiger Schlüsselfaktor für den Erfolg einer innovativen Software und eines eigenständigen Hardwareproduktes.

Was bringt Sega Sports im zweiten Halbjahr?

Sega Sports hat mit den Titeln der letzten Zeit nicht unbedingt überzeugen können. Zuviele unausgereifte Produkte wurden angeboten, die teilweise sogar die Qualität der Vorgängerversionen unterboten. Doch dies soll nun alles anders werden. Sega Sports überarbeitet die Produkte diesmal nicht nur, sie werden von Grund auf neu programmiert. Im Juli kommt World Series Baseball '98, gefolgt von dem im Oktober erscheinenden NBA Action '98. Für das Weihnachtsgeschäft kündigt sich NHL All Star Hockey '98 an, das ganz klar das beste Eishockey für den Saturn werden soll. Worldwide Soccer '98 ist die Umsetzung des japanischen Fußballspieles Victory Goal '97, die PAL-Version erscheint im November. Das wohl heißersehnteste Spiel dürfte Sega Touring Car Championship sein. Das Rennspiel machte auf dem Automaten eine gute, wenn auch nicht hundertprozentig überzeugende Figur. Doch das Original-Produzententeam um Tetsuya Mizuguchi arbeitet die Konvertierung aus und verspricht, dem führenden Saturnrennspiel Sega Rally Konkurrenz zu machen.

Acclaim ist der Meinung, daß der Erfolg von Turok das Softwarehaus bis Dezember wieder schwarze Zahlen schreiben läßt +++ EA hat sich die Rechte an der Software-Umsetzung zu **The Lost World: Jurassic Park 2** gesichert. Das Spiel kommt im Sommer +++ In den USA wurden bisher **2.5 Mio. N64** verkauft +++ **Ion Storm**, die Softwarefirma des Ex-id-Chefs John Romero, arbeitet zur Zeit an drei Titeln, darunter auch ein Ego-Shooter +++

Soul Blade- The Official Strategy Guide



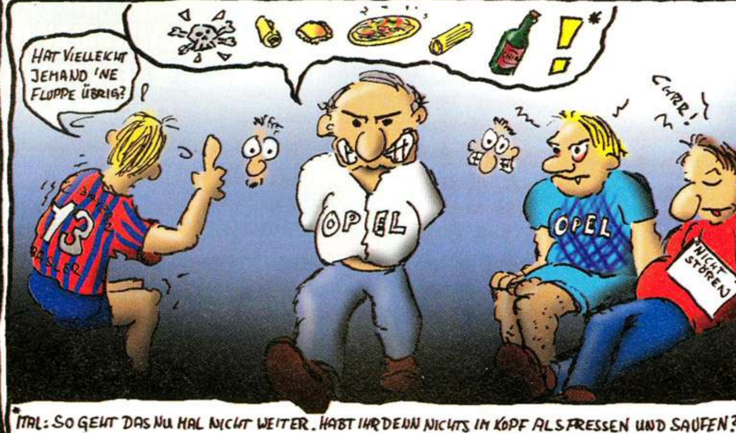
Es bleibt wohl keine Frage mehr offen, sollte man sich die 124 Seiten dieses Lösungsbuches zu Gemüte führen. Der ultimative Soul Edge-Kämpfer wird nicht geboren, man muß Taktiken und Varianten genau studiert und trainiert haben, um am Schluß gegen Soul Edge bestehen zu können. Zu beziehen über Order in Time, Tel.: 0711/ 613 758, der Preis liegt bei 39, 90 DM.

Infrarotkontrolle für den Saturn

Wer würde heutzutage an einem Fernseher oder einer Stereoanlage noch eine Fernbedienung mit Kabel akzeptieren? Trotzdem aber ist es kein Problem, mit einem teilweise viel zu kurzem Joypadkabel an einer Konsole zu sitzen. Sega will diesem Problem nun Abhilfe verschaffen. Mit dem Infrarot-Controller bekommt man den Spaß gleich im Doppelpack, denn der Adapter wird an beide Joypad-Ports gleichzeitig angestöpselt. Dazu sind im Preis von 119,- DM zwei Pads enthalten, die noch auf eine Entfernung von fünf Metern zum Gerät ihren Dienst verrichten. Äußerlich oder funktionell unterscheiden sich die Pads nicht von den Standardcontrollern, allerdings werden die Steuereinheiten mit Batterie betrieben.



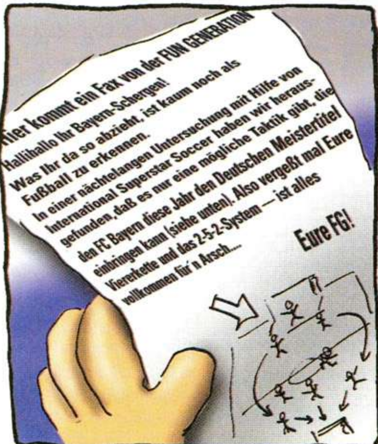






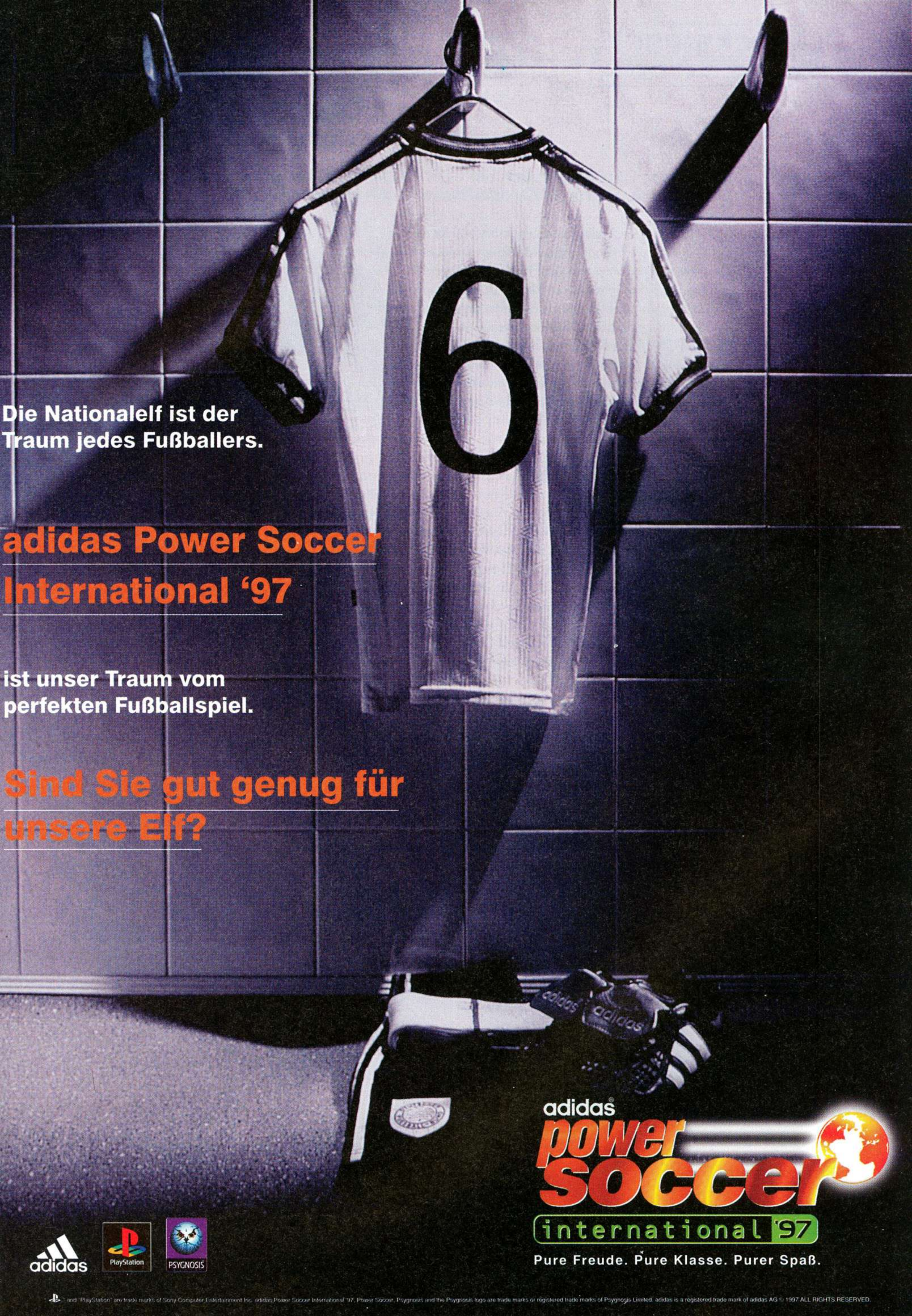












6
Die Nationalelf ist der Traum jedes Fußballers.
adidas Power Soccer International '97
ist unser Traum vom perfekten Fußballspiel.
Sind Sie gut genug für unsere Elf?
adidas
adidas
adidas
power soccer
international '97
Pure Freude. Pure Klasse. Purer Spaß.
adidas
PlayStation
PSYGNOSIS
and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer International '97, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. adidas is a registered trade mark of adidas AG © 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

Duke Nukem 3D für N64 wird auch zu viert spielbar sein +++ Mitte Mai wurde das erste Mal das M2 vorgestellt. Folgende Spiele waren zu sehen: Power Crystal, M2 Racing -Game, Battlesport, M2 Baseball-Game +++ Mortal Kombat RPG und Mortal Kombat Mythologies werden nicht für Saturn umgesetzt +++



Die Stripperinnen in Duke Nukem 3D bleiben

Auf der moralisch blitzsauberen 64-Bit-Konsole aus dem Hause Nintendo sollten sich keine leichtbekleideten Stripperinnen tummeln. Ein Umstand, der den Machern des Spieles Duke Nukem 3D sauer aufgestoßen ist. In der PC-Version kann man sie an manchen Stellen bewundern, jedoch haben sie keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen. Nun hat GT Interactive und Nintendo sich auf einen Kompromiß geeinigt: die Stripperinnen dürfen bleiben, doch sie werden extra lange T-Shirts tragen, auf denen Botschaften wie „Iß' mich!" oder „Tragt mehr Pelze!" stehen werden.

Tomb Raider 2 - Erstes Bild

Eidos arbeitet an dem zweiten Teil der Erfolgsstory um Lara Croft, der vielleicht erotischsten Versuchung, seit es elektronische Schaltkreise gibt. Der Umfang des Spieles soll gegenüber dem Vorgänger noch um einiges erweitert werden. Hier seht Ihr das erste Bild.

PlayStation Programm Pad



Es liegt gut in der Hand, das programmierbare Pad von Interact. Und man kann bis zu siebzig Schritte einprogrammieren. Dazu kommen die Standardfeature wie Zeitlupe oder Dauerfeuer und ein transparentes Gehäuse. Wir können das Pad sehr empfehlen, vor allem Prügelspielfreunde oder hektische Codetipper werden ihre Freude haben. Zu beziehen über: Interact of Europe - Jöllenbeck, für schlappe 69,95 DM.

Die Tokyo Game Show



Vom 4. bis zum 6. April fand in Tokyo die Tokyo Game Show Spring '97 statt. Die Messe war ein durchschlagender Erfolg, insgesamt kamen 121.172 Besucher, um mehr als 450 Neuerscheinungen von 104 austellenden Firmen zu begutachten. Den Hauptanteil hatten PlayStation (ca. 150 Titel) und Saturn (ca. 80 Titel), doch auch für Nintendo 64 wurden etwa 20 interessante Spiele gezeigt. Ein besonderes Highligt war die Automatenhardware des **Neo Geo 64**. Insider sagen, daß die Maschine, die wahrscheinlich auch als Konsole auf den Markt kommen wird, mit der Technik des Model 3-Board von Sega gleichzusetzen ist. **Samurai Spirits**, ein Prügelspiel (was sonst?) sah dank Mip-Mapping, Anti Aliasing und hochauflösender Grafik fantastisch aus. Auch für das N64 gab es überraschende Neuvorstellungen. Allen voran Konamis **Castlevania 64**, das allerdings nur kurz auf einem Videoband zu sehen war. Das Spiel sieht atemberaubend aus und ist ein reinrassiges 3D-Spiel. **Dracula X**, das wir ja in dieser Ausgabe vorstellen, beruft sich noch auf die erfolgreichen NES- und SNES-Teile. Außerdem war noch **Mystic Ninja** zu bestaunen, das Abenteuerspiel versetzt den Spieler ins japanische Mittelalter, wo er gegen diverse Schwertkämpfer und Dämonen bestehen muß. Die Polygoncharaktere und deren Animation sind schon jetzt auf hohem Niveau. Weitere Highlights waren **Wild Choppers**, das zwar tolle Grafiken hat, jedoch in punkto Gameplay noch nicht ausgereift wirkte und **Multi Racing Championship** von Imagineer, ein durchaus vielversprechendes Rennspiel. Freunde des gepflegten Wrestlings können sich auf **Ultimate Battle Royal** freuen. Wie der Name es vermuten läßt, steigt eine Vielzahl dickbäuchiger Catcher in den Ring und kloppt sich die Seele aus dem Leib. Allerdings muß noch an der Kameraperspektive gearbeitet werden, denn bislang kann das Geschehen noch nicht optimal eingefangen werden.

Bei der PlayStation standen natürlich die Namco-Titel wie **Tekken 3**, **Time Crisis**, oder **Ace Combat 2** im Vordergrund. Hochinteressant wird aber auch das RPG **Tales of Destiny**, das zwar nicht so bombastisch wie Final Fantasy VII sein wird, jedoch auch mit massenhaft CG-Movies aufwarten kann. Und mit **Gun Bullet** hat man ein weiteres GunCon-Spiel in der Schublade. Bei Square wurden **Final Fantasy IV** und **Final Fantasy Tactics** vorgestellt. **Front Mission Alternatives** ist ein wahres Grafikfeuerwerk für Mech-Freunde in hochauflösender Grafik. Capcom überraschte nicht gerade mit **Mega Man X4** oder **Marvel Superheroes**, während **Resident Evil 2** noch länger auf sich warten läßt. Sonys **Ghost in the Shell**, nach dem gleichnamigen Animefilm, ähnelt ein wenig Jumping Flash, es wurde immerhin vom gleichen Team programmiert. Bei SNK konnte man die Fortschritte an **Samurai Spirits RPG** bewundern, einer Kombination aus klassischem Rollenspiel und Beat'em Up. Takaras **Armored Troopers Votoms** sieht Virtual On! sehr ähnlich.

Bei Sega wartete man vergeblich auf etwaige Ankündigungen zu einem Saturn-Hardware-Upgrade. Genausowenig war Virtua Fighter 3 für die Konsole zu sehen. **G-Vectore** von Itochu ist eine Verbeugung vor Panzer Dragoon, eben ein 3D-Shooter mit Reittier und Mädchen drauf. Auf **Cat the Ripper** können sich Sony- und Sega-Jünger freuen. Entgegen dem „No Sex"-Gebot wird in diesem Action Adventure viel nacktes Fleisch geboten. Hudson hatte den aufsehenerregensten Auftritt mit einem Video von **Virus**, dem anscheinend wichtigsten Titel des kommenden Jahres für den Saturn.

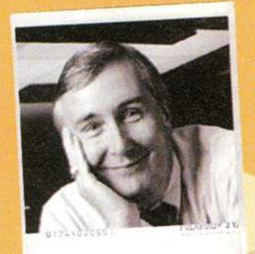






Rare arbeitet an einem neuen Nintendo-Produkt namens „Dream“, an dem auch Miyamoto mitwirkt. Der Titel soll schon Ende des Jahres kommen +++ Nintendo bringt in Kürze ein 64-Kilobyte Controllerpack. Im Laufe des Jahres kommen die ersten 128 MBit-Titel +++ Zu Tiger Woods (PGA Masters-Champion 1997) Aufwärmroutine gehört auch intensives PlayStationspielen +++ Das Nintendo 64 kostet in den USA nur noch $ 149.- +++ Star Fox 64 bekam in der renommierten japanischen Videospielzeitschrift Famitsu die zweithöchste Note nach Mario 64, eine 9 von 10 +++ Das Jolting Pack, das erstmals mit Star Fox 64 zum Einsatz kommen wird, wird in Rumble Pack umbenannt. Es soll in Japan mit Star Fox 64 gebundelt werden +++ Final Fantasy VII kommt in deutscher Sprache! Dies bestätigte ein Firmensprecher von Sony Computer Entertainment of Europe +++ Der ambitionierte Pressesprecher Lulu einer großen Softwarefirma kam voller Siegeswillen in die FG-Redaktion, um die Fußballfreunde Stephan und Götz im J.League Perfect Striker zu schlagen. Leider ging der Versuch böse in den Schlüpfer. Mit mehreren hohen Niederlagen und ohne Sieg wurde er zurück auf den Trainingsplatz geschickt (Never mind!) +++

Howard Lincoln spricht über Zukunft und Gegenwart



Viele Versprechungen wurden von Nintendo im Vorfeld gemacht, und man muß anerkennen, daß einige sogar wirklich gehalten wurden. Das Nintendo 64 ist ein Killergerät, die Software ist beeindruckend, der Controller innovativ und die Bitzahl 64. Doch wohin entschwand der Exklusivitätsgedanke, wieso wird die Konsole nicht von jedermann angenommen, und warum wurde auch bei Nintendo schon gepatzt? Howard Lincoln, Chairman Nintendo of America und zweiter Mann nach Big N-Boss Yamauchi, sprach zu den Seinen. Auf die Frage, ob Nintendo noch hinter dem Spruch: „Qualität anstelle von Masse“ steht, antwortete er, daß immerhin sechs der zehn meistverkauften Videospiele Nintendo 64-Produkte seien (1. Super Mario 64, 3. Shadows of the Empire, 5. Killer Instinct Gold, 6. Crusin' USA, 8. Wave Race 64, 9. Indexprügler Trilogy (Quelle: Trust's Data)). Von den verbleibenden vier Produkten sind zwei für SNES, eines für PlayStation und eines für Saturn. Nun ist auch Mario Kart 64 auf dem Markt, das laut Lincoln nahezu von allen N64-Konsolenbesitzern gekauft wird. Trotzdem gibt Lincoln zu, daß man nicht mit jedem Produkt die Qualitätsmarke eines Super Mario 64 erreichen kann.

Besonders kontrovers wurde die Diskussion, als Lincoln gefragt wurde, ob die Nintendo 64-Produkte nicht einfach schön anzusehende Varianten althergebrachter Titel seien und spielerisch den PlayStation- und Saturntiteln ähnlich. Lincoln wehrte sich vehement gegen eine solche Aussage. Nintendo habe das Videospielen revolutioniert, die Spiele böten eine einmalige Spielerfahrung, die man auf keiner anderen Konsole finden könne, äußerte der Chairman. Die Spiele sind auch ganz sicher nicht altbacken. Man hat zwar erfolgreiche Coin-Ops konvertiert, doch die Weiterführung bekannter Titel wie Mario Kart eröffnen dem Spieler wieder ganz neue Perspektiven. Die Spiele, so Lincoln weiter, müssen besser sein als die für PlayStation und Saturn. Seit Nintendo 64 am Start ist, habe man jeden Monat die Konkurrenz deklassiert. Alle Spiele für das System böten eine weitaus intensivere Spielerfahrung als die 32-Bit-Maschinen, führte Howard Lincoln aus. Auch den „Dream Team“-Gedanken verteidigte Lincoln. Durchschnittlich wurden 270.000 Einheiten pro Spiel verkauft. Von etwas anderem als einem durchschlagenden Erfolg zu sprechen, wäre laut Lincoln vermessen. Die Spiele, die man jetzt sieht, sind von der ersten „Dream Team“-Generation. Die Entwickler wie Gametek oder Virgin bspw. brauchen noch etwas Zeit. Doch, so Lincoln, das hieße ja nicht, daß nichts von diesen Anbietern kommen wird. Warum, so die Frage, hat man nicht wie beim SNES, erfrischende neue Titel gebracht, sondern konsequent Althergebrachtes aufgewärmt? Mario 64, erklärte Lincoln, wurde überall als das überragenste Videospiel aller Zeiten gefeiert. Das hieße doch, daß man es mit einem Produkt zu tun hat, wie man es nie zuvor gesehen hat. Andere Titel, so stimmte Lincoln zu, seien Updates in 64-Bit-Qualität.

Zum Thema Drittanbieter: Die Third Party-Lizenznehmer brauchen noch Zeit, sich mit der neuen Plattform auseinanderzusetzen. Es gibt soviele mittelmäßige Titel von Drittanbietern für andere Konsolen. Als Mario auf der E3 gezeigt wurde, merkte Lincoln an, erschreckte dies viele Entwickler, die sofort anfingen, ihre Titel zu überarbeiten.

Zuletzt wurde das Thema: „Sicherheitsdenken“ angesprochen. Bringen die Third Party-Developer nur Titel auf den Markt, die hundertprozentigen Erfolg bringen? Denn Module kosten viel Geld, ein Flop wäre selbst für eine große Firma wie Acclaim oder Virgin eine Katastrophe. Midway bspw., erklärte Lincoln, bringe gerade den vierten Titel auf den Markt. Über sechzig Entwickler in den USA und Europa arbeiten an Spielen. Nintendo wird niemals soviele Third Party-Entwickler aufweisen wie Sony, -doch das will Nintendo auch gar nicht. Nintendo will Entwickler, die den Willen und die Fähigkeit haben, um grandiose und sich überragend verkaufende Spiele zu produzieren.

Mad Catz-Pad für Nintendo 64



Die bekannte Zubehörfirma stellt eine kostengünstige Alternative zum Nintendo 64-Standardpad vor. Ausgerüstet mit allen Features des Original-Pads, bekommt der Spielr zusätzlich noch Dauerfeuer- und SlowMotion-Funktion. Der Preis liegt bei 69,90. Zu beziehen bei Order in Time, Tel.: 0711/ 613 758

Herzlichen Glückwunsch!

Die gesamte Fun Generation-Crew gratuliert dem frischgebackenen Daddy Jürgen Krenz zur Geburt seines Sohnes Robin Julius.

Hier die Gewinner des Porsche Challenge-Gewinnspiels aus Ausgabe 5/97: 1. Preis: Peter Tessarek, Bremen 2.+3. Preis: Frank Bogenschütz, Kirchzarten, Sascha Langl, Schleswig

MK4 - Last News

Derzeit arbeiten die Mannen um Ed Boon und John Tobias, den beiden Erfindern der blutrünstigen Prügelreihe, an dem vierten Aufguß. Es wird definitiv ein 3D-Spiel, dessen Engine gerade getestet wird. Ed Boon sprach in einem Interview auch von einem mysteriöse neuen Feature, das noch nie in einem Beat'em Up zu sehen war. MK4 wird auch der düsterste und atmosphärisch bedrohlichste Teil der Serie werden. Die Cartoon-Geschichten wie Babalities oder Friendships werden rausfliegen. Fatalities werden in allen Variationen zu finden sein. Die Macher schwanken zwischen 12 oder 15 anwählbaren Charakteren, einige alte Bekannte wie Raiden, Scorpion oder Sub Zero geben sich mit neuen Halbgöttern die Ehre. Schon im Juni soll der Automat vorgestellt werden, die Heimversion folgt bis Ende des Jahres.


HEYMANN & PARTNER Werbeagentur, Berlin
POINT BLANK
VAN
17
TOP SECRET
your next mission...
Troublemaker
Call GAMEZONE
Tel:089/4802913
Fax:089/488074
Messenger

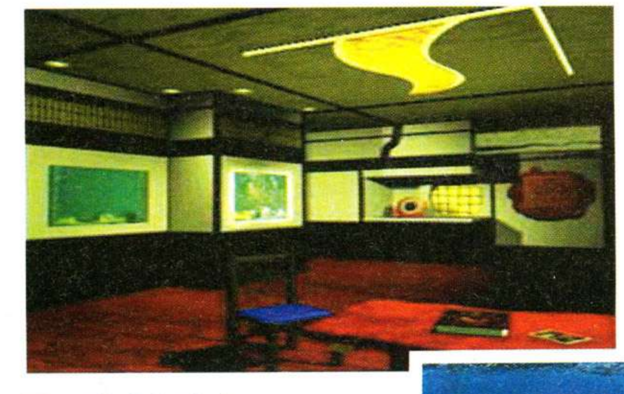
Bomberman 64
Bomb' n Run
Hudson/ Nintendo 64



Eine weitere klassische Bitmap-Figur, die in ein dreidimensionales Gewand schlüpft, ist der lustige Bomberman. Das Spielprinzip hat sich nicht geändert, nur die Darstellungsweise. Man wirft Bomben auf die Gegner und freut sich diebisch. Der Spaß findet nur diesmal in einer riesigen 3D-Welt statt, die man aus der Third-Person-Perspektive erlebt. Wie es sich für das N64 gehört, wird auch ein Vier-Spieler-Split-screen-Modus enthalten sein, denn Bomberman ist eines der bekanntesten Multi-Player-Vergnügen. Ein Erscheinungstermin steht noch aus.









MK Mythologies: Sub Zero
Action-Adventure
Midway/ Nintendo 64

Tobias und Boon, die beiden MK-Macher, hatten einen wirklich innovativen Gedanken, als sie beschlossen, dem Spieler die Möglichkeit zu geben, den Ursprung der MK-Kämpfer innerhalb eines Action-Adventures zu ergründen. Sub Zero macht den Anfang. Es handelt sich um ein actionlastiges Abenteuerspiel, dessen Charaktere vollständig gerenderte Sprites sein sollen, also ähnlich wie Doom 64. Optisch handelt es sich mehr um eine 2 1/2-D-Grafik wie bspw. in Crash Bandicoot oder Bug!. Es wird Massenkonfrontationen à la Streets of Rage oder Final Fight geben, und man wird langsam an den Ursprung des MK-Mythos herangeführt. Im November kommt das Spiel in die Läden.

Reel Fishing
Angelspiel
Natsume/ PlayStation

Wer sich die nervige Frage: „Na, beißen sie auch an?" am Ufer eines von Stechmücken übervölkerten Sees ersparen möchte, der wartet auf dieses virtuelle Würmerbaden. Die Neuerung gegenüber den erfolglosen Versuchen anderer Hersteller ist, daß man die gefangenen Fische in einem Aquarium halten kann und dem trägen Treiben der psychisch völlig verstörten Viecher zuschauen kann. Ansonsten blickt man stumm auf den HiRes-Modus-See und pfeift sich ein Lied. Im Herbst!



House of the Dead
Lightgun-Shooter
AM1/ Saturn

Ein Lightgun-Shooter mit vorberechneten Grafiken aus einer AM-Schmiede verspricht einiges. Wenn es dann auch noch um ein Splatterthema wie Zombies geht, sollte man hellhörig werden. Die Level bieten, ähnlich wie bei Virtua Cop 2, die Möglichkeiten, verschiedene Abzweigungen zu benutzen. Es wird massig Blut, wahnsinnige Metzger, riesige Endmonster und höllische Grafiken im Stile von Resident Evil bzw. Panzer Dragoon geben. Nun ist es an AM1, möglichst schnell eine Konvertierung vom Arcade-Automaten zur Konsole zu fabrizieren.

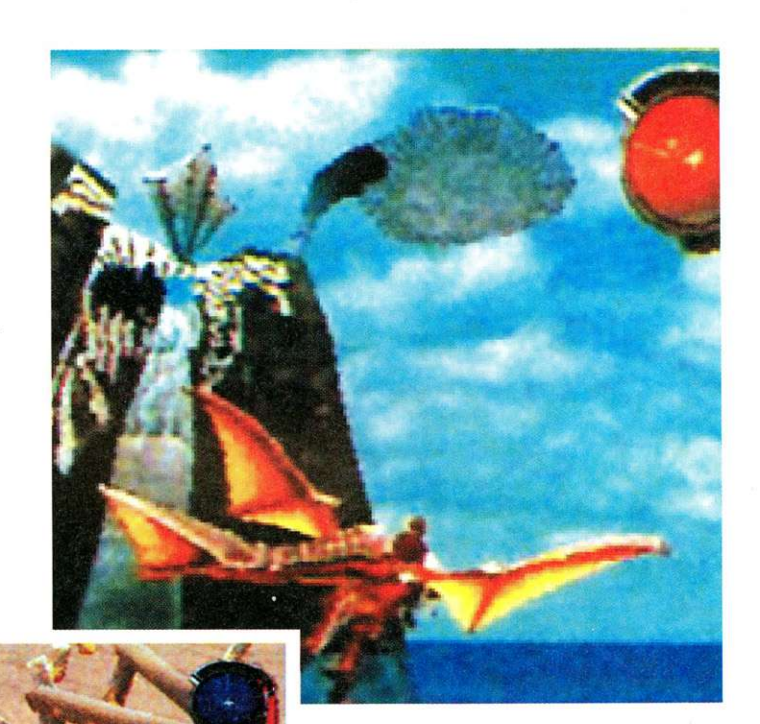


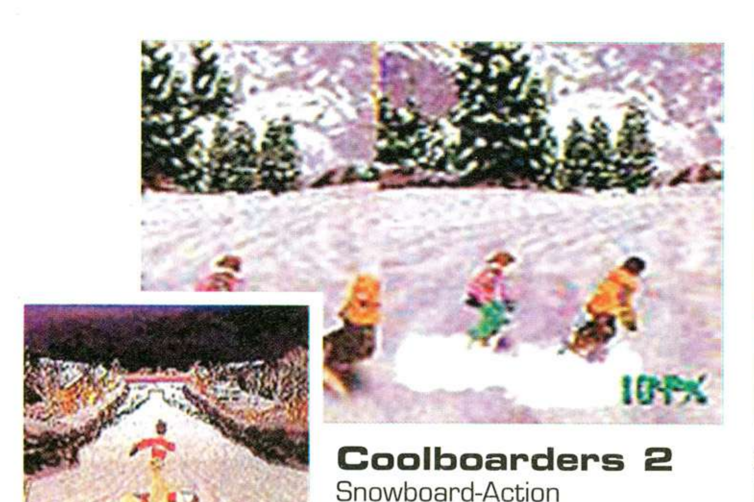
D-Xhird
3D-Fighting
Takara/ Saturn

Die Toshinden-Teile auf dem Saturn brachten Takara leider keinen besonders großen Erfolg. Nun versuchen die japanischen Entwickler etwas völlig Neues. Mit einer weiterentwickelten URA-Engine, mehr Texture Mapping-Details und weitaus schöneren Hintergründen ist schon einmal eine optische Aufwertung festzustellen. Das Gameplay entspricht Fighter-Spielen wie Soul Edge mit vielen Waffen und Attack- bzw. Defensiv-Breaker. Wie viele Charaktere enthalten sein werden, ist noch nicht klar. Das Spiel kommt voraussichtlich im Sommer.

Azel: Panzer Dragoon RPG
Rollenspiel
Team Andromeda/ Saturn

Team Andromeda war es einfach leid, ein weiteres PD-Sequel anzuhängen. Die Idee, ein Rollenspiel aus der Drachenwelt zu zaubern, lag angesichts der durch FMV-Sequenzen innerhalb der ersten beiden Teile weitentwickelten Story nahe. Ihr habt zuerst die Möglichkeit Euren Drachen individuell aufzuziehen und, je nach Hege und Pflege, zu prägen. Danach zieht Ihr mit der Flugechse durchs Land, besteht Abenteuer und betretet Städte, um mit den Bewohnern in Interaktion zu treten. Entweder werden die Kampfsequenzen im klassischen RPG-Rundenprinzp ablaufen oder aber, wie man es von Panzer Dragoon gewohnt ist, als Action-Sequenz. Neben der Heldenfigur Edge (die mit Sicherheit wohl auch in Blade umbenannt werden muß, nicht wahr, Future Publishing?) wird es zwanzig weitere Hauptfiguren und unzählige Statisten geben. Eine US- bzw. PAL- Version wird nicht vor Frühjahr 1998 erwartet.





Coolboarders 2
Snowboard-Action
UEP Systems/ PlayStation

So wie man Sony verstehen kann, war Cool Boarders erst die Aufwärmphase für den zweiten Teil. An die Stelle der drei Kurse treten neun ellenlange Parcours sowie die Möglichkeiten, in der Halfpipe und im Free Ride-Modus rumzuturnen. Außerdem werden endlich auch andere Rennfahrer auf dem Kurs wedeln und Euch als lebendem Hindernis das Leben schwermachen. In Japan ist man schon im August soweit, bei uns wird es wohl Weihnachten werden, bis der Titel kommt.



Clay Fighter Extreme
Beat' em Up
Interplay/ PlayStation

Auf dem SNES gab es schon zwei mittelmäßige Spiele rund um prügelwütige Knetmännchen. Neben der N64-Version, die auch gerade in Arbeit ist, arbeitet Interplay an einer PlayStation-Variante. Es wird ein 2D-Prügelspiel mit plastischen Hintergründen sein, ansonsten erinnert es an die erwähnten Prequels mit aufgepeppter Grafik. Außerdem sollen einige der alten Recken wie Mr.Frost oder Helga, aber auch neue Kreationen aus der Interplay-Bastelstube enthalten sein. Im Juli wissen wir mehr.

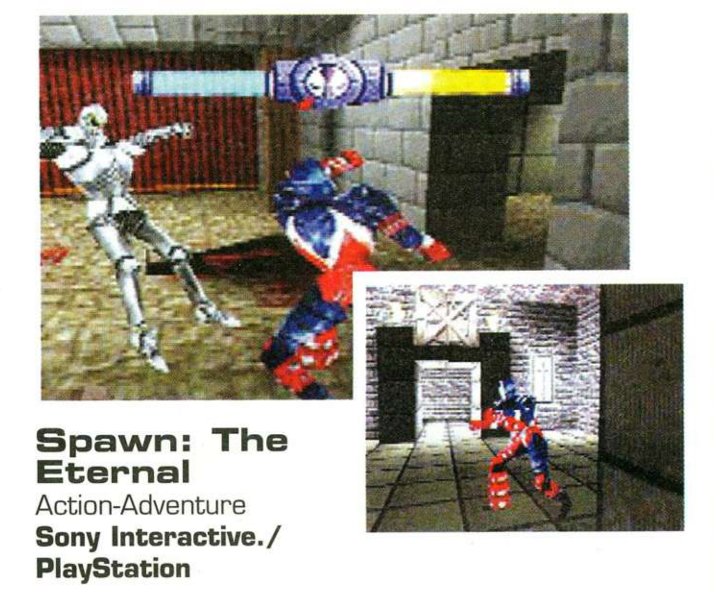
Castlevania 64
Action-Adventure
Konami/ Nintendo 64



Endlich zieht es auch den Vampirjäger Belmont und den Grafen Dracula in die dritte Dimension. Frohlocket, Castlevania-Fans, die Nintendo 64-Version wird ein 3D-Spiel. Die Engine wird mit der von Mario 64 bzw. Zelda 64 verglichen. Belmont kann sich völlig frei im Schloß bewegen und wird



von allen Seiten von gar scheußlichen Kreaturen der Nacht angegriffen. Seine Peitsche hat er auch nicht mehr nur zum Hauen. Mit ihr überwindet er Abgründe in Pitfall-Manier, ähnlich wie wir es aus Castlevania 4 für SNES kennen. Die Charaktere bestehen durchweg aus Polygonen mit detailliertem Texture Mapping, außerdem wird der Handlungsablauf auch stark auf die Abenteuerebene verfrachtet. Es gibt noch kein Veröffentlichungsdatum.



Spawn: The Eternal
Action-Adventure
Sony Interactive./ PlayStation

Die bekannte Comic-Figur Spawn wird nun endlich adäquat auf den Screen umgesetzt. Die Crash Bandicoot-Macher kreieren derzeit ein Action-Adventure aus der Third-Person-Perspektive im Stile von Tomb Raider. Man reist zwischen verschiedenen Zeitzonen hin und her, verkloppt in bester Beat' em Up-Manier alle Arten von Gegnern in Form von Superhelden. Sein Intimfeind Savage Spawn wird die Bösewicht-Hauptrolle übernehmen. Im August erscheint die US-Version, eine PAL-Umsetzung folgt.



Nuclear Strike
Shoot' em Up
Electronic Arts/ PlayStation

Soviet Strike-Piloten, es wird Zeit für eine neue Mission! Größer und technisch brillanter werden die Markenzeichen des neusten Strikes. Man wird weitaus mehr Hubschrauber als nur den Apache steuern können, sogar ein Harrier Jet soll dabei sein. Immerhin hat ein größenwahnsinniger Terrorist vor, mit Nuklearwaffen den Erdball zu flambieren. Außerdem wird man es wieder mit einem völlig interaktiven Schlachtfeld zu tun haben, auf dem die Gegner abhängig und unabhängig vom Spieler agieren. Erscheinungstermin: Herbst

Starfox 64

Space-Action
Nintendo/ Nintendo 64

Auf dem Planeten Corneria tobt wieder ein gnadenloser Krieg gegen Andolf, den durchgeknallten Wissenschaftler und Kriegsherren. Die vier Mitglieder des Star Fox-Teams nehmen den Kampf auf, diesmal aber mit neuer Bewaffnung in Form eines Panzerfahrzeugs für den Bodenkampf und des Arwing, eines Raumgleiters. Die Interaktion zwischen den Teammitgliedern soll weitaus essentieller sein als bei der SNES-Version. Und bei der japanischen Variante wird man hier größte Probleme haben, die Missionen zu begreifen, so ein Sprecher von Nintendo of Europe. Man hat zwar immer noch nicht die Möglichkeit, sich völlig frei zu bewegen, sondern fliegt oder fährt durch eine imaginäre Röhre, jedoch soll man auch in der Lage sein, zu wenden. Das Spiel gibt immer wieder, abhängig von den Manövern des Spielers, neue Routen vor. Deshalb wird man wohl nach einmaligem Durchspielen noch lange nicht alles gesehen haben. Die Grafik soll mit riesigen Endgegnern und ausgetüftelten Landschaften neue Maßstäbe setzen, in die sensationellen 96 MBit paßt ja auch viel rein. Wir stellen Euch in der nächsten Ausgabe die japanische Version und das zugehörige Rumble Pack ausführlich vor.









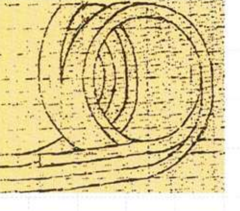
EXTREME G

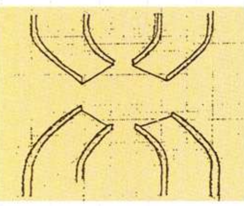
Götz Schmiedehausen

Für uns Journalisten ist es immer wieder erhebend, die ersten Zeilen zu einem Spiel zu schreiben, das eventuell der Knaller der Saison werden könnte. Extreme G. ist ein futuristisches Rennspiel mit Kampfeinlagen, das mittels Splitscreen vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen zieht.


Die Grafiken entsprechen noch nicht der Spielgrafik

Trostlose Industrielandschaften beherrschen die Szenerie



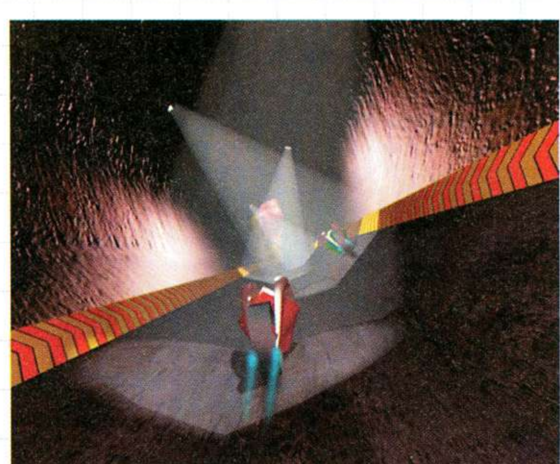




Ihr steuert eines von acht Hover-Motorbikes, die diverse Waffensysteme an Bord haben, über insgesamt zwölf Strecken. Keine normalen Straßen natürlich, sondern abgebrochene Wasserröhren, Minenstollen, Unterwasserpassagen oder lebensgefährliche Terrains wie ausbrechende Vulkane oder riesige Spitzen, die aus dem Boden ragen. Auf der Fahrbahn liegen bspw. die Überreste von kaputten Brücken, Geröll fällt auf Euch, oder Sandstürme fegen Euch von der Ideallinie.

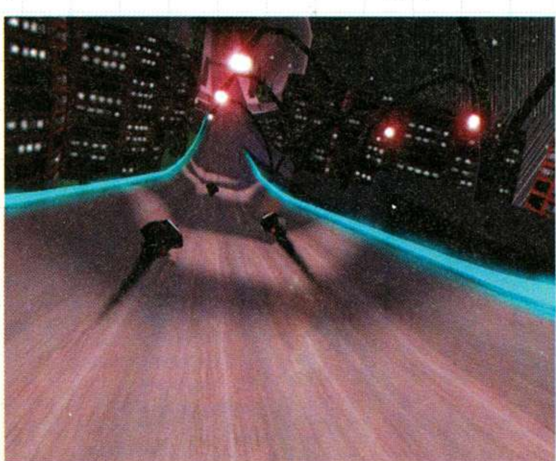
wipEout Extreme?

Netterweise hat Probe uns ein paar Ausschnitte aus dem Storyboard überlassen. Hier sind schon einige Streckenfeatures zu erkennen. Der Multi X-Jump besteht aus zwei Rampen, die überkreuzt wurden, so daß sich zwei Fahrzeuge in der Luft treffen könnten. Der Kreisverkehr mit variablen Ausgängen verändert durch sich öffnende und schließende Ausgänge bei jeder Runde den Streckenverlauf. Ein gesplitteter 360°-Twist sorgt für Desorientierung, da ein parallel fahrender Konkurrent urplötzlich von der Bildfläche verschwindet, ähnlich beim Split-Loop. Bei Sprüngen kann man manchmal in verschiedenen Etagen landen, oder aber gegen die Wand knallen. In der nächsten Ausgabe werden wir Probe in England besuchen und den Titel anspielen. Bis dahin lassen wir Bilder der Entwicklerstation sprechen. An der Seite seht Ihr die verschiedenen Storyboard-Zeichnungen.


Die Strecken sind wie geschaffen für Bleifüße






Die Gegener werden aggressiv und bis an die Zähne mit Waffen bestückt

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Future-Rennspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	.....Acclaim
Entwickler:	.....Probe
Testmuster:	.....Acclaim
Veröffentlichung:	.....K.A.


Game ZONE
VAN
GameZone
Tel.: 089 / 480 29 13
Unser Angebot im Internet: http://www.gamezone.de
NINTENDO 64
FIFA 64 99,90
Killer Instinct Gold 129,90
Mario 64 79,90
Shadows of Empire 119,90
Turok 129,90
Waverace 64 79,90
Adapter 39,90
SVHS Kabel 29,90
Memory Pack 29,90
SUPER NES
Alien 3 39,90
Asterix & Obelix 69,90
Beavis & Butthead 39,90
Bomberman 3 69,90
49,90
99,90
89,90
Crow 79,90
Streetfighter Alpha 49,90
Toe Jam & Earl 2 29,90
Vector Man 39,90
PLAYSTATION
Air Combat 39,90
Area 51 89,90
Andretti Racing 69,90
Blood Omen 79,90
Burning Road 69,90
Command & Conquer 89,90
Contra 89,90
Crash Bandicoot 89,90
Crow 79,90
Crusader No Remorse 79,90
Dark Forces 79,90
Darkstalkers 69,90
Descent 2 79,90
Discworld 69,90
Destruction Derby 39,90
Disruptor 49,90
Earthworm Jim 2 69,90
Excalibur 89,90
Exhumed 79,90
Fade to Black 39,90
FIFA '96 39,90
FIFA '97 79,90
Final Doom 79,90
Goalstorm 69,90
Hardcore 4x4 69,90
Hexen 79,90
Independence Day 79,90
Iron & Blood 69,90
Legacy of Kain 79,90
Magic Carpet 49,90
Mechwarrior 2 79,90
Megaman X3 79,90
Nascar Racing 79,90
NBA in the Zone
NBA Live '97 79,90
Need for Speed 39,90
Need for Speed 2 79,90
NHL '97 79,90
Olympic Soccer 69,90
Perfect Weapon 79,90
Pete Sampras Tennis 79,90
PGA '96 39,90
Porsche Challenge 69,90
Ridge Racer 39,90
Sim City 2000 69,90
Shellshock 69,90
Striker '96 49,90
Suikoden 89,90
Toshinden 39,90
Tombraider 79,90
Rebel Assault 2 89,90
Road Rash 39,90
Vandal Hearts
Viewpoint
Joypad
Memorycard
Umbau-Chip
Antennenkabel
RGB-Kabel
Troublemaker
Call GAMEZONE
Tel:089/4802913
Fax:089/488074
Messenger
HEYMANN & PARTNER Werbeagentur, Berlin



DORAEMON 64

Holger Gößmann

Das Super Nintendo galt als die Jump'n Run Konsole schlechthin. Hunderte von mehr schlechten als rechten Titeln überschwemmten die Ladenregale der Videospielhändler. Doch erst jetzt kommen die Fans des Genres in den Genuß eines weiteren Hüpfspiels auf dem Nintendo 64.


Gegner werden durch Draufspringen erlegt

Doraemon kann mit einer Armkanone ausgestattet werden

Nach dem enormen Einstandserfolg des Lieblingsprotagonisten von Nintendo läßt Epoch mit Doraemon einen weiteren Titel aus der Kategorie 3D-Jump'n Run folgen. Fans von japanischen Animeserien dürfte der Name ein Begriff sein, denn im Land der aufgehenden Sonne ist der Bär, der ob seiner Rundungen aussieht wie ein bonbonfarbener Heliumballon von der letzten Dorfkirmes, so bekannt wie hierzulande Micky Maus oder Pinocchio. Der blaue Pummelbär, sein Besitzer und drei seiner Sandkastenkumpels werden von einer Gesandten eines Traumlandes gebeten, bei der Vertreibung eines Unholds mitzuwirken, der diese Welt terrorisiert. Verärgert über solch schandtätliche Machenschaften beschließen die vier Dreikäsehochs und das Schnäppchen vom letzten Plüschtier-Schlußverkauf, dem Verantwortlichen den Gar auszumachen. Sie folgen dem Bösewicht in die besagte Märchenwelt, wo sich alsbald so adrenalinpushende Widersacher wie Mäuse oder Hasen in den Weg unserer Pampersgang stellen.

Für die Jüngsten

Diese kann man jedoch, ähnlich wie bei Mario 64, mit einem beherzten Sprung auf die Zwölf recht schnell in die ewigen Polygonjagdgründe schicken. Und auch sonst erinnert vieles an die Nintendo In-House-Entwicklung: Angefangen bei der recht ähnlichen Perspektive, weiter über die Kameraführung durch die gelben Joypadtasten bis hin zu ähnlich aussehenden Animationen. Neu hingegen ist die Tatsache, daß man den Teddy mit Ausrüstungsgegenständen wie bspw. einem Schußarm aufrüsten kann. Jede der fünf Figuren, die sich in punkto Schnelligkeit und Sprungkraft unterscheiden, könnt Ihr unter normalen Umständen, wann immer es Euch beliebt, anwählen. Steuert eine der Figuren auf einen wichtigen Punkt zu, so folgt eine ausführliche japanische Instruktion, was nun zu tun ist. Der einfache, lineare Spielaufbau von Epochs neuestem Game sowie die Darstellung der Figuren lassen nur einen Schluß zu: Das Game wurde ausschließlich für eine äußerst junge Spielerschaft zugeschnitten. So gesehen ist Doraemon bestimmt kein Spitzentitel, doch für die Jüngsten ein guter Einstieg auf die N64-Plattform.


Der blaue Plüschteddy kann auch unter Wasser von der Armkanone Gebrauch machen



Im Vorspann werden die fünf Helden in das Traumland gebeten


In Schatztruhen befinden sich wichtige Ausrüstungsgegenstände


Die meisten Gegenstände sind als Bitmaps dargestellt

System:	.....Nintendo 64
Genre:	.....Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	.....Epoch
Entwickler:	.....Epoch
Testmuster:	.....Games Zilch (09721 / 21623)
Veröffentlichung:	.....Jap. Version erhältlich

Phone: 0171 644 3006

A.B. GAMES

Andreas Bender

Phone: 0451 871 7515



***DER* Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!**

Moislinger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Mi: 12-18 Uhr - Do+Fr: 12-19 Uhr
Sa: 10-15 Uhr

SONY PLAYSTATION

Sony PlayStation	299,-
4-4-2 Fußball	89,95
Aaron vs. Ruth	89,95
Actua Golf II	89,95
Actua Tennis	89,85
AD&D Slayer	89,95
Adidas Power Soccer	95,-
After Shock	89,95
Agent Armstrong	99,95
Alien Virus	89,95
AlphaStorm	99,95
Area 51	89,95
Atari Greatest Hits	99,95
Athanor	99,95
Ball Blazer Chamions	89,95
Baphomets Fluch	95,-
Battle Sport	89,95
Battlestations	99,95
Bedlam	89,95
Beyond The Beyond	99,95
Black Dawn	89,95
Blood Omen Legacy o.K.	89,95
Bubble Bobble II	79,95
Buzzsaw	99,95
Car	99,95
Carnage Heart	79,95
Castlevania	89,95
City o.t. Lost Children	89,95
Colony Wars	99,95
Command & Conquer	99,95
Contra-Legacy of War	99,95
Cool Boarders	89,95
Creation	89,95
Crow:City of Angels	89,95
Crusader-No Remorse	89,95
Crypt Killer	99,95
Dark Forces	89,95
Darklight Conflict	89,95
Deadly Skies	89,95
Deathdrome	89,95
Descent II	89,95
Destruction Derby II	99,95
Discworld II	99,95
Disruptor	89,95
Double Dragon	89,95
Dragon Ballz	89,95
Dragonheart:Fire & Steel	89,95
Dream 18 Golf	89,95
Dungeon Keeper	99,95
Ecstatica	99,95
Epedemic	85,-
Excalibur	89,95
Exhumed	89,95
Extreme Games II	85,-
FIFA 97	89,95
Formel 1	109,95
G Police	99,95
Geom Cube	89,95
Gradius	89,95
Grid Run	89,95
Gun Law (Horned Owl)	99,95
Hardball 5	89,95
Hardwar	89,95
Herc's Adv.	89,95
Hexen	89,95
Hyper Slam	89,95
Independence Day	89,95
Island o. Dr. Moreau	99,95
Jet Rider	85,-
Kings Field	85,-
Little Big Adventure	89,95
Lost Vikings II	89,95
Magic The Gathering	89,95
Manic Karts	79,95
Marvel 2099	89,95
Mechwarrior II	89,95
Mega Man X3	89,95
Megarace	89,95
Micro Machines V3	99,95
MLPA Baseball	89,95
Monster Truck	99,95
MTV's Aeon Flux	89,95
MTV's Slamscape	89,95
Namco Museum Vol II	95,-
Namco Museum Vol III	85,-
Namco Museum Vol IV	85,-
Nanotek Warrior	89,95
Nascar Racing 96	89,95
NBA HangTime	89,95
NBA In The Zone II	99,95
NBA Live 97	89,95
NCAA Football	99,95
Necrodrome	89,95
Need For Speed II	89,95
NHL 97	89,95
NHL Face Off 97	85,-
NHL Hockey 97	89,95
NHL Powerplay Hockey'96	89,95
Pandemonium	89,95
Perfect Weapon	89,95
Player Manager	89,95
Porsche Challenge	85,-
Psychic Force	89,95
Rage Racer	99,95
Raven Project	89,95
Rebel Assault II	99,95
Resident Evil I	99,95
Resident Evil II (dt)	TBA
Resident Evil II (us)	TBA
Resident Evil II (jp)	149,95
Riot	89,95
Road Rage	89,95
Robotron X	89,95
Rodney Matthews	99,95
Rosco McQueen	99,95
Samurai Showdown	79,95
Sentient	99,95
Soul Blade (Edge)	99,95
Spiral Saga	99,95
Spot Goes To Hollywood	89,95
Starwinder	89,95
Suikoden	89,95
Super Motocross	89,95
Super Pang Collection	99,95
Super PuzzleFighter II	69,95
Superstar Soccer Deluxe	89,95
Soviet Strike	89,95
Speedster	99,95
Swagman	89,95
Syndicate Wars	89,95
Tail Ship	89,95
Tekken 2	109,95
Tempest X3	89,95
Ten Pin Alley	89,95
Tenka-Lifeforce	99,95
The Devide:Enemies w.	89,95
The Fallen	99,95
The Hive	89,95
The Last Dynasty	99,95
Tobal No.1	95,-
Tomb Raider	89,95
Total NBA'97	85,-
Transport Tycoon	99,95
Trash It	89,95
Twisted Metal II	95,-
Vidgrid	89,95
Virtual Pool	99,95
Virtual Tennis	89,95
VMX Racing	89,95
VR Baseball	89,95
VR Pool	89,95
Wetlands	89,95
Wing Commander IV	89,95
X-Com-2	95,-
Xevious 3D	99,95

NINTENDO 64

Nintendo 64	dt	399,-
Joypadverlängerung	dt	24,95
Joypad grau	dt	59,95
Joypad viele Farben	dt	59,95
Memory Card	dt	59,95
Adapter us/jp/dt		TBA
Antennenkabel	dt	49,95
Action Replay	dt	TBA
Blade & Barrel	dt	TBA
Blast Corps	dt	TBA
Clay Fighter	dt	TBA
Cruisin' USA	dt	TBA
Doom 64	dt	TBA
Doom 64	us	199,95
Duke Nukem 3D	dt	TBA
Goemon	dt	TBA
FIFA 97	dt	129,95
Hexen	dt	TBA
I. Superstar Soccer 64	dt	TBA
KI Gold	dt	TBA
Mario Kart 64	dt	TBA
NBA Hangtime	dt	TBA
Pilotwings	dt	109,95
Shadows o.t. Empire	dt	129,95
Super Mario 64	dt	99,95
Super Mario Kart 64	dt	99,95
Turok	dt	139,95
Turok (uncut)	ev	159,95
War Gods	dt	TBA
Waverace	dt	99,95
Wayne G. 3D Hockey	dt	TBA

SEGA SATURN

Andtretti Racing	dt	89,95
Area 51	dt	99,95
Battle Stations	dt	89,95
Bomberman	dt	99,95
Fighters Megamix	dt	99,95
Hexen	dt	99,95
Quake	dt	99,95
Duke Nukem 3D	dt	99,95
Manx TT	dt	99,95
Torico	dt	89,95

ALLES FÜR

Fragt nach!

NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN

Mo-Mi 12-18 Uhr • Do+Fr 12-19 Uhr • Sa 10-15 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Täglich neue Import-Spiele •
Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!
Ladenpreise können abweichen
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.
Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300.- DM portofrei •
Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität
••• KEIN CLUB •••

UNSERE EMPFEHLUNG!

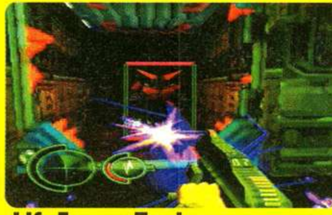




Need for Speed II
PSX 89,95



FIFA 64
N64 129,95



LifeForce Tenka
PSX 99,95



DOOM 64
N64 199,95

Auch Händler willkommen!
Fax: 0451 - 8717565

Ankauf von Hard- und Software!

Komplette Preisliste
kann angefordert werden gegen frankierten Rückumschlag (bitte System angeben)

SYNDICATE WARS

Götz Schmiedehausen

Die Gesellschaftsform unserer Tage gehört der Vergangenheit an. Global arbeitende Konzerne haben die Herrschaft an sich gerissen und wurden nach und nach von der mächtigsten Organisation EuroCorp geschluckt. Die Bevölkerung bekam einen Chip eingepflanzt, der Friede, Freude, Eierkuchen vorgaukelt.


Die Gegenseite versucht, Eurem Auto den Weg zu verstellen, um das Feuer zu eröffnen


Die Polizeitruppen sollte man besser nicht angreifen

Doch eine geheimnisvolle Sekte entwickelt ein Gegenmittel, und viele Menschen werden aus ihrem Dornröschenschlaf gerissen und zu Aufständen aufgewiegelt.

Endlich wird Bullfrog konkret. Die langerwartete Fortsetzung zu Syndicate steht in den Startlöchern. Ihr seid entweder Mitglied der mysteriösen Glaubensgemeinschaft, der Church of the New Epoch, oder kämpft auf der Seite des EuroCorp Syndicate. Ähnlich wie bei Command & Conquer kann man jeden Level jeweils unter wechselnder Flagge zweimal angehen. Das vier Mitglieder umfassende Team bekommt einen Missionsauftrag, der vom einfachen Tötungsdelikt bis hin zur Zerstörung ganzer Gebäudezüge oder dem Retten wichtiger Syndikatsmitglieder gehen kann. Spielt man mit vier menschlichen Teilnehmern, bewegt jeder einen Agenten durch die isometrische Landschaft. Die insgesamt dreißig Missionen fügen sich in den Plot einer großen Gesamthandlung, die man natürlich, wenn man das Lager wechselt, aus dem Blickwinkel des Gegners erleben kann. Diverse Geheimabschnitte können auch gefunden werden.


Nur mit vereinter Feuerkraft erreicht man manche Ziele

Letztendlich dreht sich alles um die Weltherrschaft bzw. das Zerstören allen Lebens auf unserem Planeten. Es gibt mannigfaltige Waffensysteme -vor allem die Sektenmitglieder sind sehr fleißig im Entwickeln neuer Ausrüstung- während das Syndikat versucht, die Waffen der Kirche zu kopieren. Die Hauptwaffe des Syndikats sind unbemannte Dronen, die Gebietsabschnitte kontrollieren und verteidigen. Die Gruppe benutzt zur Fortbewegung diverse Vehikel wie Schiffe, Autos, Taxis, Motorräder,




Die Bombe wird gezündet,...


...explodiert flächendeckend...



...und hier die Auswirkungen


Ein wohldurchdachter Banküberfall bringt entweder viel Kohle oder hohe Verluste


Vor allem auf imposante Lichteffekte hat Bullfrog viel Wert gelegt


Eine Karte des Einsatzgebiets

bewaffnete Trucks oder riesige Panzer. Die Kirche besitzt hingegen ferngesteuerte Defensiv-Droiden in Spinnenform, die sehr beweglich, bis an die Zähne bewaffnet und kaum zerstörbar sind.

Man on the moon

Wie im wirklichen Leben geht es auch bei Syndicate Wars um Geld. Die Forschung nach neuen Waffen verschlingt Betriebsmittel, diese müssen erwirtschaftet werden. Der bevorzugte Weg ist ein zünftiger Banküberfall, denn die Entlohnung für erfolgreich beendete Aufträge ist meist nicht sonderlich hoch und deckt kaum die Kosten. Solch kriminelles Handeln kann jedoch schnell zum Himmelfahrtskommando werden, denn die Tresore sind schwer bewacht, -doch


Die Bruderschaft ist skrupellos, aber gerecht


Judge Dreed hätte in dieser Stadt viel zu tun

es lohnt sich. Denn mit ausreichendem Kapital kann man auch die Agenten aufwerten. Ein kybernetischer Arm bringt höhere Treffsicherheit; ein neues Hirn kann man sich auch entwickeln oder bewußtseinserweiternde Drogen für mehr Aggressivität einwerfen.

Die Bewohner der gigantischen Metropole stehen in individueller Interaktion zum Spielgeschehen. Der Normalbürger nimmt solange nichts vom Geschehen war, bis er in eine Kugel läuft, während die vom Chip befreiten Rebellen sich kräftig bei Kämpfen einmischen. Die Teammitglieder machen sich vom Computer gesteuert auch selbständig und sind nicht nur bloße Mitläufer. Und sollte man glauben, daß die Befreiung der Erde oder deren völlige Unterjochung schon alles wäre, der irrt, denn auch der Mond wird in die Kampfhandlungen miteinbezogen. Syndicate Wars hinterließ beim Probespiel sowohl grafisch mit seinen Transparenzeffekten und schönem Feuerzauber und auch spielerisch mit seinen vielen Feinheiten einen sehr guten Eindruck. Freut Euch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Strategie-Shooter**
Spieler:	**.....1-4**
Hersteller:	**.....Electronic Arts**
Entwickler:	**.....Bullfrog**
Testmuster:	**.....Bullfrog**
Veröffentlichung:	**.....Juni**


Eine Auswahl der Waffensysteme


Traurige Überreste einer Eliteeinheit

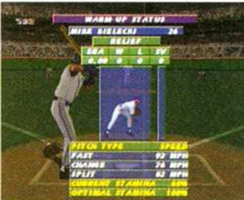
ALL-STAR BASEBALL 1997

Holger Gößmann

Endlich ist es soweit! Nach unendlich lang anmutender Zeit packten die Profibaseballer der nordamerikanischen Profiligen wieder ihre verstaubten Schläger und Handschuhe aus. Seit Anfang April heißt es nun endlich: „Play Ball".



Die All-Star Pitcher


Die Werfer muß man vor dem Einwechseln anständig aufwärmen



162 Spiele hat die komplette Saison


In der Inningpause wird der Spielstand eingeblendet


Die Abschlagperspektive


Ein harter Line-Drive durchs Infield bringt den Läufer vom 2. Base nach Hause

Und erneut geht es in eine spannende, 162 Spiele dauernde Saison, deren obligatorische Höhepunkte im Oktober und im Juli sind. Natürlich sind die Endspiele von größerer Bedeutung, doch ganz Amerika und der Rest der baseballbegeisterten Welt hält den Atem an, wenn sich die Besten der Besten zur traditionellen Mid-Season-Classic treffen: dem All-Star Game, das dieses Jahr im funkelnagelneuen Jacobs Field in Cleveland stattfinden wird. Auf diesen Klassiker stützt sich Acclaims neueste Lizenz für die abermals der Vorzeigespieler Frank Thomas, seines Zeichens First Baseman bei den Chicago White Sox, als Aushängeschild gewonnen werden konnte. Leider ging diese Verbindung bei der ersten Zusammenarbeit mächtig in die Hose (siehe Test Frank Thomas Big Hurt Baseball in FG 03/96 Rating 3 von 10), und so war man bei Iguana bestimmt auf eine deutliche Verbesserung aus. Zunächst wird der interessierte Spieler jedoch mit der schon zur Gewohnheit gewordenen Optionsvielfalt konfrontiert. Neben dem All-Star Game stehen noch die normale Saison, ein Home Run-Derby, Exhibition, Play-Offs, Batting Practice und die Spielerstatistiken zur Auswahl. Natürlich hat man sich bei Acclaim nicht lumpen lassen und erneut die Rechte für die Verwendung der Originalnamen und Statistiken erstanden.

Die Pitchart wird über das Steuerkreuz bestimmt

Altbewährt

Iguana hat auch bei All Star Baseball 1997 wieder auf die bewährten Bitmaps zurückgegriffen. Die Polygondarstellung wie in Buttom of the 9th wäre zwar grafisch ansprechender, dafür aber auch viel rechenintensiver gewesen, was sich merklich auf den Gamespeed auswirkt. Grafisch sind vor allen Dingen Verbesserungen in der Animation und der Farbwahl festzustellen. Zudem wurden natürlich die ellenlangen Statistiken den Geschehnissen der letzten Saison angepaßt. Gespielt wird beim Abschlag aus der bewährten Fängerperspektive, die bei einem getroffenen Ball der Draufsicht weichen muß. Alle Feldspieler können auf Wunsch auch vom Computer gesteuert werden. Das Gameplay ist dank komplexer Tastenbelegung etwas gewöhnungsbedürftig, dürfte aber dem ambitionierten Baseballfan eine geeignete Bedienung an die Hand geben. Wie gut All-Star Baseball wirklich ist, werdet Ihr im ausführlichen Test in einem der nächsten Hefte erfahren.

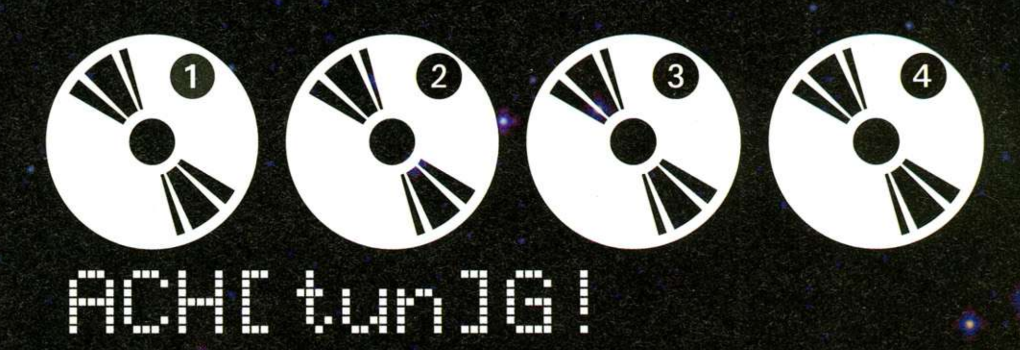
System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Sportspiel**
Spieler:	**.....1-2**
Hersteller:	**.....Acclaim**
Entwickler:	**.....Iguana**
Testmuster:	**.....Acclaim**
Veröffentlichung:	**.....Ende Mai**

ABO: jetzt

FUNGEN ABO-SERVICE

FUNGEN ABO-SERVICE

Unserem FUN GENERATION Abo-Service ist kein Weg zu weit!



ACH[tun]G!

Jeder Abonnent bekommt PRO JAHR BIS ZU VIER CDs
für sein Wunsch-System!

=







Dies kann man nicht lesen, da hier die Karte aufgeklebt ist!

KARTE

FUN GENERATION IM ABO

Alle Vorteile im Überblick

- Ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer Wunschsystem
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis

- **...and we like it! ®†©**



V-RALLY

Götz Schmiedehausen

Warum ist der Rallyesport in unseren Breiten eigentlich nicht bekannter? Namen wie Tommi Makinen, Carlos Sainz oder Armin Schwarz genießen hierzulande einen Bekanntheitsgrad, den man wohl eher in Promille als in Prozent ausdrücken sollte.



Echtes Light-Sourcing kennt man sonst nur von vorberechneten Grafiken



Spektakuläre Crashs gehören auch zum Rallye-Alltag



In der afrikanischen Savanne



In den Alpen



In Indonesien



In Spanien bei schlechtem Wetter

Und das, obwohl eine Rallye meist weitaus spektakulärer und fahrerisch anspruchsvoller ist als das Rundenziehen beim Multimillionengeschäft Formel 1. Fachleute beschuldigen unter der Hand FIA-Boss Bernie Ecclestone, den Sport konsequent zu unterdrücken, um die Motorsportbegeisterung ganz auf Schumi und Co. zu fokussieren. Die Rallye-Veranstaltungen sind ebenfalls FIA-Produktionen, doch die TV-Übertragungsrechte werden völlig überteuert angeboten. Somit kommt man in Deutschland meist erst eine Woche später auf DSF in den Genuß, einige Bilder eines Ereignisses sehen zu können.

Die Firma Infogrames leistet nun Aufbauarbeit. Mitte April wurden wir eingeladen, die Rallye Catalunya-Costa Brava vor Ort mitzuerleben und das Live-Event mit dem PlayStation-Spiel zu vergleichen. Ausgangspunkt der Etappen war der berühmt-berüchtigte Teutonengrill Lloret de Mar, der zur Haupturlaubszeit im August von deutschen Bustouristen übervölkert ist. Dort war direkt neben der Start-Ziellinie ein großer Stand mit dem Spiel aufgebaut, auf dem ich den ersten Blick auf V-Rally werfen konnte.

Ohne Ende durchs Gelände

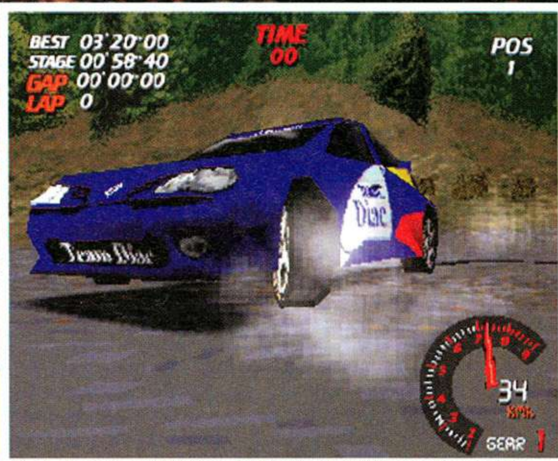
Mit dem neGcon in der Hand, drückte ich endlich aufs Gas des aufgetunten Subaru Impreza und ließ die Kutsche mit einem gefühlvollen Bremser quer in die Kurve driften. Anstatt auszubrechen, schmierte ich wie an der Schnur gezogen über den Sand der afrikanischen Savanne und fing den Wagen dank Sega Rally-Erfahrung mit einem leichten Gegenlenken so



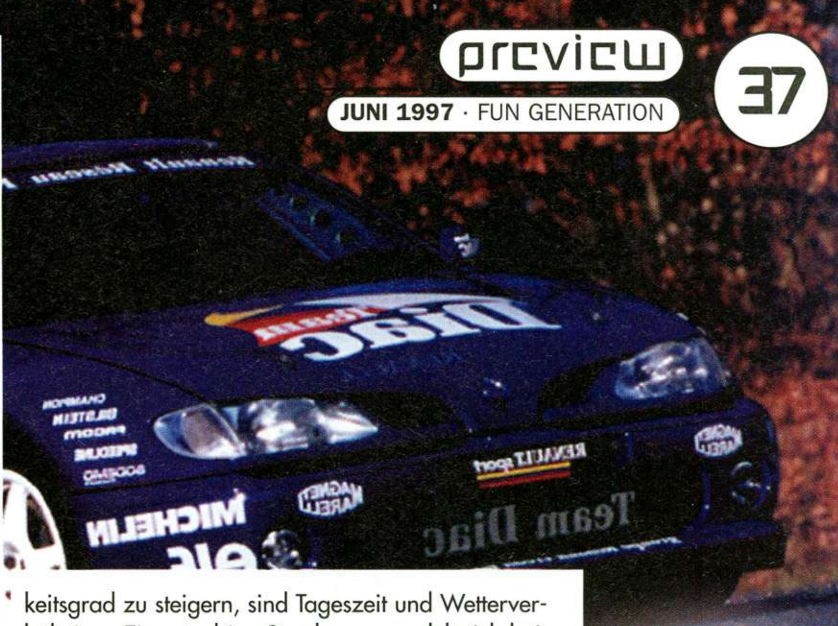
In der Wiederholung könnt Ihr die schönsten Manöver noch einmal betrachten



Eine der zwei Egoperspektiven



Auch an sich verflüchtigende Staub- oder Abgaswolken wurde gedacht





Mittels Splitscreen kann man zu zweit, über Link sogar zu viert fahren

ab, daß ich mit Vollgas geradeaus weiterfuhr. Doch schon kam eine Schikane, die mich lehrte, daß Vollgas auf diesem Parcours nur in den seltensten Fällen gefragt ist. Doch anders als bei vielen anderen Rennspielen, prallte ich nicht gegen eine imaginäre Streckenbegrenzung, sondern raste eine abschüssige Böschung runter, bis ich unsanft von einigen Bäumen gebremst wurde. Zum Glück hat mein virtuelles Auto keinen Schaden genommen, doch man sollte die Abschnitte schon kennen, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Andere Rennspiele sind schon stolz, wenn sie drei oder fünf verschiedene Strecken beinhalten. V-Rally weist 45 Kurse auf, die allesamt Teilabschnitte der reellen Rallyevorbilder sind. Eine deutsche Rallye-Journalistin, die mich in Spanien begleitet hat, bestätigte, daß sie diverse Abschnitte wiedererkannt habe. Allerdings wäre es etwas übertrieben gewesen, auch noch 45 verschiedene Locations einzubauen. Insgesamt findet man neun Landschaftsthematiken wie Indonesien, Australien, die Alpen oder Afrika. Auf Arcade gestellt, kann man vier einfache Routen durchqueren, bevor man sich mit sechs mittelschweren und acht harten Kursen für den Championship-Modus vorbereitet. Dieser bietet neun zusammenhängende Rallye-Events, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Die Wege sind übrigens nicht immer gradlinig, manchmal stößt man auf Gablungen und Abkürzungen. Wer immer noch mehr Kurse braucht, kann mit dem Streckeneditor jederzeit Nachschub generieren. Weitere Variablen, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, sind Tageszeit und Wetterverhältnisse. Eine staubige Strecke verwandelt sich bei Regen in eine Matschlandschaft, während man Bergpässe in den Alpen entweder im Frühling oder bei Schneetreiben im Winter befahren kann. Anfangs stehen acht Autos zur Auswahl, die natürlich den aktuellen Vorbildern aus dem Rallysport entsprechen, darunter Subaru Impreza, Ford Escort, Seat Ibiza, Renault Maxi Megané, Peugot 306 Max, Nissan Sunny GTI und Autos von Skoda oder Citroen. Alle Autos wurden mit den Original-Designs versehen, die Unterschiede in punkto Motorenleistung oder Fahrwerkskonstruktion sind ebenfalls miteinberechnet worden.

Mit Rallye-Guru Ari Vartanen an die Pole Position

Infogrames überläßt bei diesem Titel nichts dem Zufall. Der weltbekannte Ex-Rally-Weltmeister Ari Vartanen gab nicht einfach nur seinen Namen für das Produkt her, er wurde fest in das Programmierteam eingebunden. In Lyon/Frankreich gab er den Programmierern genaueste Anweisungen, was das Verhalten der Autos angeht. Dies ging laut Infogrames sogar soweit, daß Ari bspw. bei Kollisionen oder Drifts immer wieder Korrekturen verlangte, bis der Rallyeveteran sein O.k. gab

V-Rally war bisher nur auf Bildern zu sehen. Wir hatten allerdings schon eine zu 70% fertiggestellte Version in der Redaktion. Höchstwahrscheinlich wird die Referenz Sega Rally in Zukunft nicht mehr das letzte Wort in Sachen Konsolenrallye sein. V-Rally hat quantitativ schon jetzt die Nase vorn; wenn man die Steuerung noch weiter optimiert, was auf jeden Fall auch passieren wird, haben wir es mit einem Rennspiel der übernächsten Generation zu tun. Doch auch fürs Auge wurde viel getan. Eine superflüssige Engine mit Splitscreen und eine revolutionäre Lichtreflex-Routine machen auch dem Zuschauer Spaß. Mehr über diese Features und alles Wissenswerte über den Rallyesport in einer der nächsten Fun Generations.

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Rennspiel**
Spieler:	**.....1-4**
Hersteller:	**.....Infogrames**
Entwickler:	**.....Infogrames**
Testmuster:	**.....Infogrames**
Veröffentlichung:	**.....Juni**


Die Nachtfahrten sind grafisch beeindruckend


Auf dem Schnee rutscht die Kutsche schnell weg


Die Fliehkraft schleudert Euch aus der Bahn





F1'97

Stephan Girlich

Mit über 200.000 verkauften Exemplaren allein in Deutschland zählt Formel 1 schon heute zu den Klassikern für die PlayStation. Doch trotz der überragenden spielerischen Klasse war das Spiel nicht völlig frei von Schwächen, die Psygnosis mit dem Sequel nun vergessen machen will.



Monaco im HiRes-Modus: Für jeden Rennspielfan ein Traum



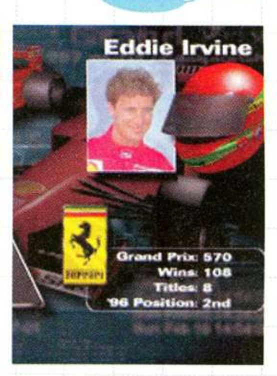
Bei einem Crash zerbeutelts die Kutschen diesmal ordentlich

So werden es Formel 1-Fans gerne hören, daß F1 '97 mit der diesjährigen Lizenz an den Start gehen wird. Das bedeutet dreierlei: erstens komplettieren die Neueinsteiger von Prost-Mugen (letzte Saison Ligier) und Steward-Ford das Teilnehmerfeld, zweitens sitzen alle Fahrer in den aktuellen Cockpits (H-H. Frentzen im Williams-Renault, Ralf Schumacher im Jordan-Peugeot, Damon Hill im Arrows-Yamaha), und drittens sind die neuen Strecken, wie bspw. der A1-Ring in Österreich und der neugestaltete Silverstone-Kurs, im Spiel enthalten. Die Grafik wird trotz einer deutlich höheren Anzahl an Details den HiRes-Modus der PlayStation nutzen, was in optischer Hinsicht erneut auf Klasse und Rasse hoffen läßt.



Abseits der Strecke hilft gefühlvolles Gasgeben



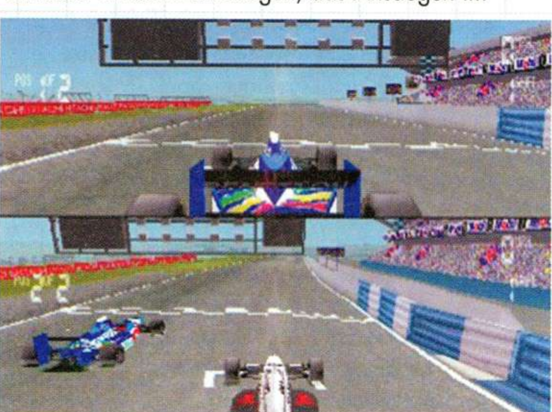




Realistische Action



Lebte Formel 1 in erster Linie vom genialen Fahrverhalten der ultraschnellen Flitzer, will man diesmal auch das Drumherum eines livehaftigen Grand Prix-Rennens entsprechend einfangen. Spektakuläre Crashes mit Überschlägen und daraus resultierenden Schäden an den Fahrzeugen, das Ansaugen im Windschatten, integriertes Strafen- und Flaggensystem sowie wirkliche Boxenstrategien inklusive Funkkontakt mit dem Team dürften den Grad an Realismus, wie angestrebt, erheblich in die Höhe schrauben. Auch der Arcade-Modus wird mit einigen Verbesserungen aufwarten, einfach zu beherrschende Power Drifts rücken den Arcade-Charakter noch deutlicher in den Vordergrund. Als Bonbon wird F1 '97 einen echten Zwei-Spieler-Modus bieten, der Bildschirm darf hierbei wahlweise vertikal oder horizontal geteilt werden. Die ersten Infos verfehlen ihre Wirkung nicht und machen Lust auf mehr, in der nächsten Ausgabe klemmen wir uns hinters Cockpit und liefern den ersten Fahrbericht.


Der Zwei-Spieler-Modus soll ohne nennenswerte Detailverluste absolut flüssig laufen

System:	**.....PlayStation**
Genre:	**.....Rennspiel**
Spieler:	**.....1-2**
Hersteller:	**.....Psygnosis**
Entwickler:	**.....Psygnosis**
Testmuster:	**.....Psygnosis**
Veröffentlichung:	**.....September**

Order in Time

Jetzt im Internet http://members.aol.com/oitgmbh

JETZT NEU!!! ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Sega Saturn Action Pack

Saturn Grundgerät + Sega Rally + Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM

Saturn Finanzierung 10.9 % eff. Jahreszins

Laufzeit 12 Monate
Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 445.00 DM
445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54
470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.
--- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Saturn

Amok	95.00
Alien Trilogy	95.00
Andretti Racing	95.00
Area 51	100.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Crusader No Remorse	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	90.00
Fighters Megamix	100.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	95.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights + Controller	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	95.00
Sky Target jap	110.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Spider	95.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Three Dirty Dwarves	95.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 97 jap	110.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 Project X	100.00
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp.	40.00

Neuheiten

Darklight Conflict	100.00
Independence Day	95.00
Legacy Of Kain	95.00
Manx TT	100.00
Mass Destruction	95.00
Mechwarrior 2	100.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Pinball Graffiti	100.00
Puzzle Bobble 3	100.00
Resident Evil	100.00
Saturn Bomberman	100.00
Torico	95.00

Sonderangebote

High Velocity us	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Space Hulk us	50.00
NBA Action dt	60.00
Blazing Dragons dt	70.00

PlayStation

PlayStation	295.00
2-Xtreme	85.00
adidas Power Soccer Intern.	105.00
Area 51	100.00
Atari Greatest Hits	80.00
Baphomets Fluch	100.00
Bedlam	100.00
Black Dawn	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
Bushido Blade jap	150.00
Carnage Heart	95.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	105.00
Cool Boarders	100.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Crypt Killer	105.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	95.00
Dark Forces	100.00
Darklight Conflict	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Epedemic	90.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	95.00
Final Fantasy 7 jap	170.00
Formel 1	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	90.00
King Of Fighters	90.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Manic Karts	90.00
Mega Man 8	105.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	95.00
NHL Face Off 97	90.00
NHL Powerplay 97	95.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po ed	95.00
Porsche Challenge	90.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer dt	115.00
Rally Cross us	115.00
Raven Project	105.00
Rebel Assault 2	105.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Resident Evil 2 jap	140.00
Return Fire	95.00
Riot	95.00
Road Rage	105.00
Samurai Shodown	90.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	115.00
Soviet Strike	95.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Time Crisis + Gun	190.00
Tobal 1 jap/dt	60.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	90.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Alps-Pad	90.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Konami Gun	65.00
Memory Card 360	80.00
Farbige Original Memory Card	40.00

Sonderangebote

Air Combat	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Ridge Racer	50.00
Tekken	50.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt	495.00
Nintendo 64 dt	395.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	55.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1MB	75.00
Goeman	145.00
Int. Superstar Soccer	145.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows Of The Empire	145.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wave Race	105.00

Super Nintendo

Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	120.00
NBA Live 97	120.00
NHL Hockey 97	120.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES Rollenspiele

Robotrek us	90.00
Bahamut Lagoon jp	200.00
Brainlord us	90.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hint Book	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Liberty of Death us	140.00
Lord Of The Rings dt Texte	100.00
Lufia 2 us/dt	140.00/115.00
Lufia 2 Hintbook	30.00
New Horizons us	130.00
Paladins Quest us	115.00
Secret Of Mana 3 jap	200.00
Secret of the stars us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario RPG jp	70.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00
Ultima: False Prophet us	130.00
Ultima: Ruins of Virtue us	130.00

Mega Drive

FIFA Soccer 97	105.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	105.00
NHL 97	105.00



FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

MICRO MACHINES V3
PS 95.00 DM

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00



LIFEFORCE TENKA
PS 110.00 DM

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Wir ziehen um!!! Noch schöner, noch besser: ab Juni im Multistore im Stadtzentrum auf über 300 qm!!!

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



PANDEMONIUM

Gunter Glos

Ein halbes Jahr nach dem Erfolg des Jump´n Run-Hits Pandemonium auf der PlayStation schickt uns Crystal Dynamics eine Vorabversion für den Saturn zur genaueren Ansicht. Nach kurzer Ladezeit überrascht uns Pandemonium mit einem, für den Saturn, erstaunlich guten FMV.

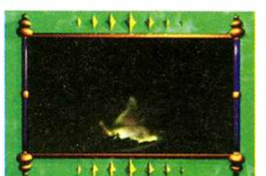


Pandemonium bietet Euch atemberaubende 3D-Effekt

Wenn Ihr 300 dieser grünen Münzen aufsammelt bekommt Ihr ein Extraleben







Nikki, der Hofnarr Fargus und die Handpuppe Sid entfachen mit Hilfe eines Zauberbuchs am Himmel ein eindrucksvolles Feuerwerk. Doch dies vermag den drei nicht den richtigen Kick zu geben. Deshalb wünscht sich Fargus etwas Besonderes. Sorglos, wie Nikki im Umgang mit dem Buch ist, benutzt sie einen der verbotenen Zaubersprüche. So entsteht Yondo, ein riesiges Monster mit einem noch riesigerem Maul, das sich am Firmament aufbaut und nichts Besseres mit seinem Dasein anzufangen weiß, als das ganze Königreich mit einem Biß zu verschlingen. So viel zur Vorgeschichte. Eure Aufgabe besteht nun darin, eine Maschine zu finden, die Euch den Wunsch gewährt, dieses abscheuliche Monster in seine Dimension zurückzuschicken.

Pandemonium, sei willkommen auf dem Saturn!

Wenn Pandemonium ein so großer Erfolg auf der PlayStation war, warum sollte man sich nicht hinsetzen und versuchen, dieses Jump´n Run mit den technischen Möglichkeiten des Saturns zu realisieren? Beim Spielen dieses Titels kam in mir sofort die Erinnerung an die durchspielten Nächte vor der PlayStation auf. Schon damals war Pandemonium ein visuelles Erlebnis besonderer Güte. Die fließenden Übergänge von der zweiten in die dritte Dimension, die sich ständig wechselnden Perspektiven und die harmonische Hintergrundmusik beeindruckten mich schon damals nachhaltig. Unterschiede zwischen den beiden Versionen sind trotz der Vorabversion kaum auszumachen. Abschließend bleibt nur noch die Frage offen, ob Crystal Dynamics eine erfolgreiche Adaption auf Segas 32 Bit-Maschine gelingen wird? Wie es den Anschein erweckt, vermag ich das aber schon jetzt zu behaupten. Was sich weiterhin bezüglich dieses verheißungsvollen Projekts ergeben wird, werden wir Euch auf alle Fälle in einer unserer nächsten Ausgaben berichten.



Sehr oft ergeben sich sehr kinifflige Sprungpassagen, die es zu meistern gilt



Die Höhlenwände sind sehr fantasievoll ausgeleuchtet

System:	**.....Saturn**
Genre:	**.....Jump'n Run**
Spieler:	**.....1**
Hersteller:	**.....Crystal Dynamics**
Entwickler:	**.....Crystal Dynamics**
Testmuster:	**.....Sega**
Veröffentlichung:	**.....Mai**

THE ORIGINAL

Micro Machines

Das OberCoole GewinnSpiel!

V3

1. Preis: Spider Kit (MMv3 Jacket, MMv3 T-Shirt, MMv3 Sonnenbrille, MMv3 Schlüsselanhänger, Brylcreem (übersetzt: Haarbeton) und das Spiel Micro Machines v3 für PlayStation)

2.-5. Preis: MMv3 T-Shirt, MMv3 Sonnenbrille, MMv3 Schlüsselanhänger und Micro Machines v3 für PlayStation.



Es ist doch wirklich manchmal nicht ganz fair. Da gibt man seine ganze Kohle für das Fitneßstudio aus und mutiert von der traurigen Wurst zum beeindruckenden Überflieger, doch für ein cooles Outfit reicht's dann nicht mehr. Das Ergebnis ist klar: der schwuchtlig riechende Spargeltarzan mit der Gutschi-Jacke und den Designertretern baggert die Mädels ab, während Dein stahlharte Body im, nach alten Trainingssocken müffelnden T-Shirt unangetastet ruht und der Abend wieder mal gelaufen ist. Das kann man ändern, Junge. Wozu hat man Freunde wie Codemasters und FUN GENERATION? Wir machen aus einem, modisch völlig aus dem Ruder laufenden Looser, den Über-Atze!

Wie das geht?

Erstmal stellst Du Dich unter die Dusche, das können wir Dir nicht ersparen. Anschließend wirfst Du Dir das Spider T-Shirt über die Heldenbrust. Dazu kannst Du eigentlich tragen was Du willst, mit dem Teil bist Du immer auf der Gewinnerstraße. Doch wir wollen ja nichts dem Zufall überlassen. Die Brylcreem, ein animalisch müffelndes Zeugs aus Fernost, das Codemasters ebenfalls spendiert, hat die Konsistenz von Flüssigteer und vermandelt Deine Naturkrause in Sekunden zu einer steingutartigen Masse, die sich selbst beim atemberaubenden Fahrtwind auf Deinem Öko-Cabrio mit Pedalen nicht bewegen oder verrutschen wird. Als nächsten Schritt schraubst Du Dir den MMV3-Sonnenverdunkler auf die Nase, denn draußen ist es zwar stockfinster, doch die Straßenlaternen blenden oft fies. Außerdem steigert sich Dein „Gottbinichcoolundichweißes"-Faktor um die entscheidenden Prozentpunkte. Und mit dem MMV3-Schlüsselanhänger stichst Du die ganzen Porsche-Brüder oder MG Rover-Freunde lässig beim Schlüsselbundvergleichstest in der Bar für harte Kerle aus. Glaubst Du, das war schon alles? Weit gefehlt, die völlig überzogene, silbrigglänzende MMV3-Jacke mit dem lässigen Hosenbund-Schnitt impliziert Macht, Wohlstand und Geschmack jenseits dieser trendigen Lifestyle-Magazine für Weicheier. Damit holst Du Dir auf Deinem Bock zwar garantiert auch im Sommer 'ne zünftige Nierenbeckenentzündung, doch das steckst Du locker weg. Kein Thema! Also mein Freund, raus aus der Butze und ab in die Disco, laß Freund Anus ein bißchen im Strobolicht kreisen, dann wird das schon. Und wenn alles in die Hose geht, wartet zu Hause ja noch Micro Machines V3 in Deiner PlayStation, doch zuvor solltest Du Dir mit dem Spachtel den Dreck aus der Haarmatte kratzen. Is besser!

An jeden X-beliebigen geben wir unser Set aber nicht ab.
Drei Fragen müßt Ihr beantworten.

Welcher Micro Machines V3-Charakter trägt eine lässige Sonnenbrille?
a) Keiner
b) Sonnen... was?
c) Spider
d) Cherry

In welchem Spiel trug Spider keine Lederjacke?
a) Micro Machines Military
b) Leder... was?
c) Micro Machines V3
d) Micro Machines 96

Welches Micro Machines auf dem Mega Drive hat einen Construction Kit?
a) Micro Machines Microwave
b) Mega ... was?
c) Micro Machines Military
d) Micro Machines 96

Schickt die richtigen Antworten an: Fun Generation · Stichwort: „Über-Atze" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen · Einsendeschluß ist der 30.5.1997



wir über uns

Es war einmal ein Haufen passionierter Videospieler, die meinten, sie hätten was zu sagen. Deshalb schlossen sie sich während eines heißen Sommertages im Jahre 1995 in ein vollklimatisiertes Tonstudio ein und produzierten eine CD-Rom. Der lustige **Binzi** und sein Zwillingsfreund **Philipp** versuchten sich als Synchronsprecher, **Holger** agierte vor einer schwarzen Blue Screen, **Bastian** gab Tips in Frage wie: „Sturm und Frisur, kein Grund zum Weinen", und **Kai** demonstrierte schräge Artworks. Als Anchor-Man präsentierte **Götz** sich und seine damalige Zeckenmatte in halblangen Hosen, während **Stephan**, ebenfalls im Streetware-Outfit, einen Heidenspaß mit der gerippten „Saturnfan" hatte, die angeblich irgendwo in Würzburg immer noch vermißt wird. Ausschnitte aus der damals entstandenen CD-Rom, die den Begriff „Multimedia" ins Absurde und Kranke führt, sind auf dieser Seite zu sehen. Ganz mutige Zeitgenossen können sich das Teil auch bei uns bestellen. Für 40,- DM (Bargeld lacht!) brennt Euch **Kai** eigenhändig ein Exemplar der gesammelten Peinlichkeiten für Macintosh oder PC. Die Adresse dürfte ja mittlerweile bekannt sein. Als Bonustrack findet Ihr unseren Christmas-Techno mit Old School-Text auf der goldenen CD, den **Götz** selbst eingesungen hat.

Dieser Monat war auch mal wieder sehr Auto-lastig. **Götz** fuhr mit der Redakteurin einer Rallyzeitschrift bei einer Rallye in Spanien mit und erlebte Drifts auf schmalen Bergserpentinen, während ein anscheinend blinder Verkehrsteilnehmer die Fahrertür an **Stephan**s Peugeot demolierte. Das passierte nun schon das zweite Mal innerhalb der letzten acht Wochen. Kai arbeitet weiterhin an seinem Musikprojekt **KAI** L F, der erste Hit soll „Ich hör' gern Boyzone und fahr' nach Rimini" heißen. Dazu hat er sich ein professionelles Studio eingerichtet.

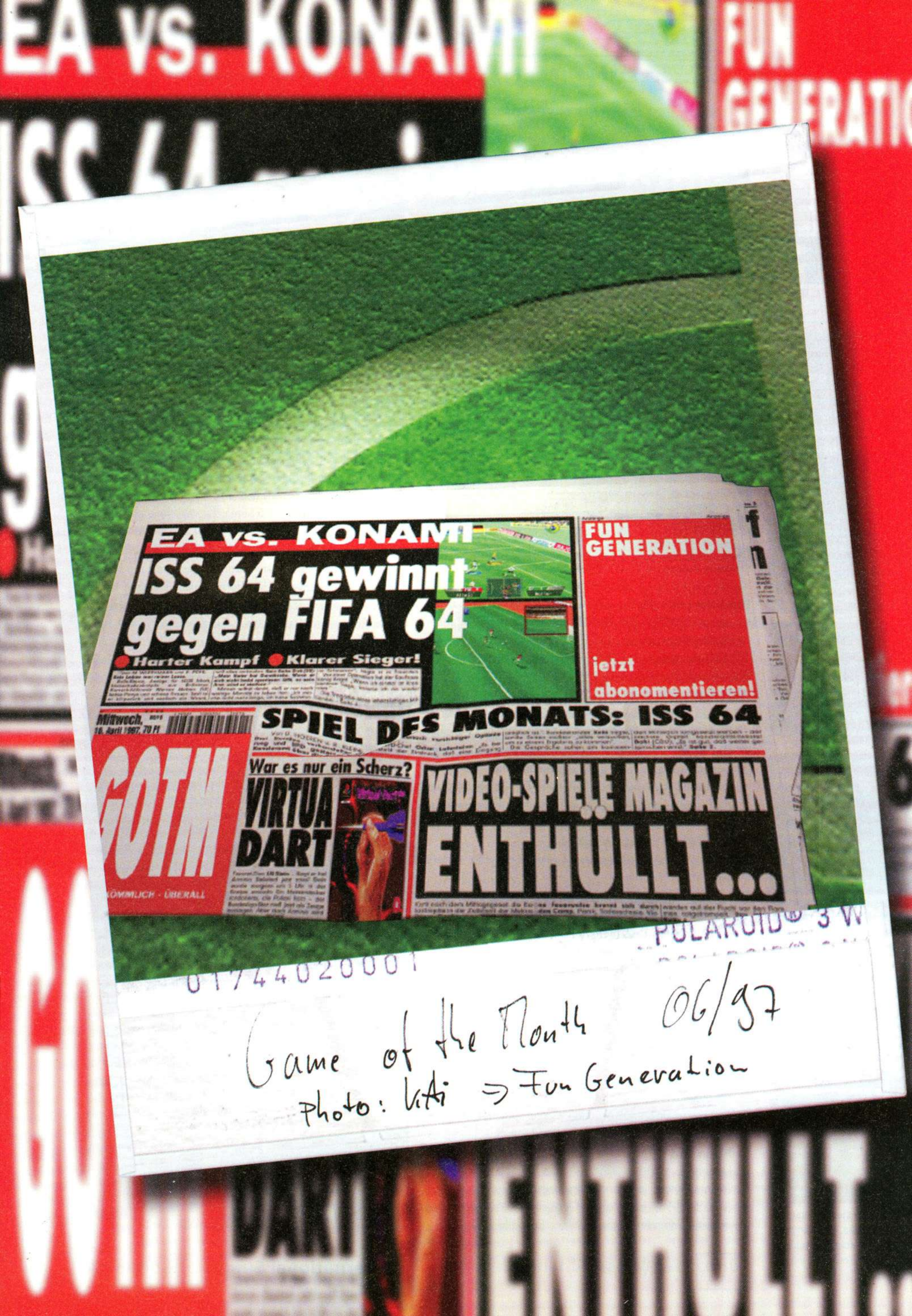
Nach den niederschmetternden Ereignissen der letzten Wochen freuen sich die Jungs über den wiedererstarkten **FC Bayern** und drücken nun sogar den Dortmundern und den Schalkern den europäischen Daumen.

Zuletzt wäre noch **Binzi** zu erwähnen, der angeblich während eines Florida-Urlaubs die Darstellerin der Fantasy-Serie Xenia im Arm gehalten haben will. Fotobeweise gibt es leider nicht.

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.

Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.


EA vs. KONAMI
ISS 64 gewinnt gegen FIFA 64
Harter Kampf
Klarer Sieger!
FUN GENERATION
jetzt abonomentieren!
SPIEL DES MONATS: ISS 64
GOTM
War es nur ein Scherz?
VIRTUA DART
VIDEO-SPIELE MAGAZIN ENTHÜLLT...
POLAROID® 3 W
Game of the Month 06/97
Photo: Kai => Fun Generation

Götz Schmiedehausen • Stephan Girlich

Int. Superstar Soccer 64 vs. FIFA 64

•Game of the month!•


Manche Perspektiven sind ...

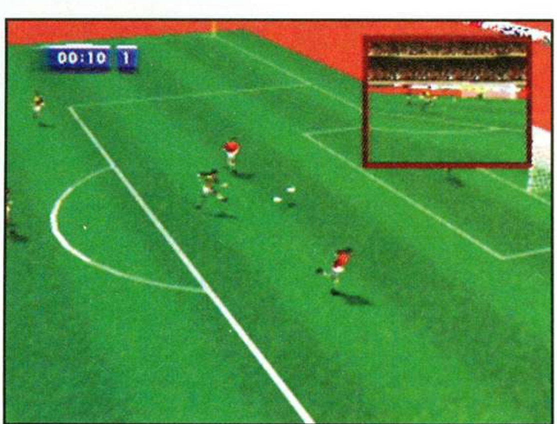

...nur mit Vorsicht zu genießen


Auch die Kollisionsabfrage verdient einen Preis: Dieser Spieler trifft einen Ball...

...mit einem Seitfallzieher, obwohl er fünf Meter entfernt in die falsche Richtung springt




Hier würden die zwei noch morgen stehen. Der Computer hat kein echtes Eigenleben, sondern reagiert nur. Peinlich!


Sinnloses Feature am Rande: Eine Bild im Bild-Funktion

Fun Generation: Hallo und willkommen zu unserem interaktiven 64-Bit-Fußballtest. Zuerst stellen wir Euch unsere Kandidaten vor, International Superstar Soccer 64 (ISS) von Konami und FIFA 64 von Electronic Arts.

ISS: Hallo!

FIFA: Servus!

FG: Beide Spiele haben in früheren Editionen auf anderen Systemen schon Lorbeeren eingeheimst. ISS schaffte das Kunststück, sowohl auf dem SNES als auch auf der PlayStation zum bis heute ungeschlagenen Referenzspiel gekürt zu werden. Das erste FIFA hingegen hat noch immer den Mega Drive-Thron inne, litt allerdings in der Neuauflage auf PlayStation und Saturn zunehmend an Ausfallerscheinungen...

FIFA: Was auf dem Nintendo 64 allerdings ganz anders ist...

FG: ...das werden wir hier klären. Bevor wir auf dem grünen Rasen einlaufen, wäre es sehr schön, wenn Sie beide unseren Lesern einmal die Optionsmöglichkeiten erklären, die sie zu bieten haben.

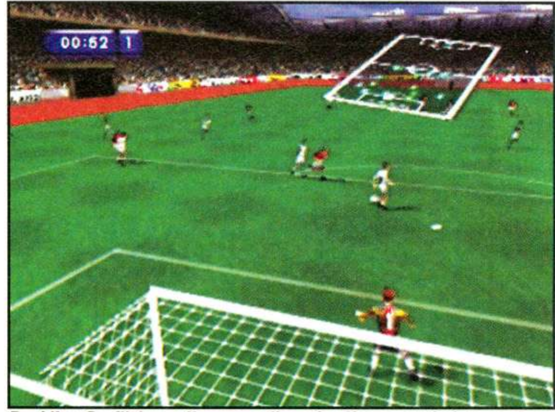
ISS: Nun, grundsätzlich hat man es mit 36 Nationalteams zu tun, leider haben wir keine offizielle Lizenz der FIFA, deshalb sind die Spielernamen fiktiv...

FIFA: Ha!

ISS: (Räuspert sich) Es gibt fünf verschiedene Schwierigkeitstufen, drei Zeitlimits, also drei, fünf und sieben Minuten pro Halbzeit sowie drei Schiedsrichter, die sozusagen vom Blindfuchs bis zum harten Hund das ganze Spektrum repräsentieren. Wer individuelle Spielernamen braucht, kann mit dem Namenseditor eine Mannschaft kreieren, bzw. mit dem Spielereditor Stärken und Schwächen eines Akteurs festlegen. Auf einem Trainingsplatz ist man völlig frei, das Gefühl für Ball und Spiel mit oder ohne Gegner zu erlangen. Hier probiert man Freistoßvarianten, Eckbälle und andere Standardsituationen. Um richtig ins Spiel einzusteigen, gibt es vier Möglichkeiten: Freundschaftsspiel, Tunier und Weltliga sowie 16 historische Szenarios aus diversen EM- bzw. WM-Klassikern, die man zu einem guten Ende führen muß.

FG: Das Mini-Tunier und die Mini-Liga aus ISS Deluxe sind nicht mehr enthalten?

ISS: Leider nicht. Fünf Stadien, allesamt gewaltige Arenen kann man auswählen, außerdem zwischen insgesamt sechs Perspektiven wählen und Tag- oder Nachtspiel bei trockenem, regnerischem oder verschneitem Wetter festlegen. Die Mannschaften kann man sehr speziell „feintunen". Man legt Taktikverhalten wie Angriff, Konterfußball oder Defensiv-Verhalten fest, stellt die Mannschaft in die gewünschte Formation wie bspw. 4-3-3 auf, und kann individuelles Offensiv- bzw. Defensiv-Verhalten zuweisen. Jedem Gegenspieler weist man auf Wunsch einen Manndecker zu. Bevor die Mannschaft aufläuft, sollte man noch die Form der Spieler prüfen und eventuell auswechseln.


Rucklige Grafikdarstellungen sollten der Vergangenheit angehören



Der Goali springt meist in die falsche Richtung

= FIFA 64

= International Superstar Soccer 64



Es stehen kaum Mittel zur Verfügung, um taktischen Feinschliff einzubauen

FG: Na, das hört sich ja ganz vernünftig an, wie steht es bei FIFA mit den Variationsmöglichkeiten?

FIFA: Dank der FIFA-Lizenz präsentieren wir 150 Originalteams mit den Spielernamen der aktuellen Saison, Rizzitelli stürmt bspw. beim FC Bayern oder Bielefeld ist in der Bundesliga.

FG: Das ist ja dann schon ein Fortschritt gegenüber der 32-Bit-Edition.



Eckbälle sind reine Glückssache

man die Startaufstellung festlegen, Offensiv- bzw. Defensiv-Taktik bestimmen und den Schwierigkeitsgrad der Steuerung bestimmen.

FG: Was heißt das?

ISS: Ich glaube, wir liegen mit unserer Darstellung genau richtig. Unaufdringlich aber praktisch. Das kann man von diesem „Ameisengerammel" bei Ihnen nicht gerade behaupten.

FIFA: Nicht wahr! Auswählen kann man zwischen Freundschaftsspiel, Ligamatch, Meisterschaft oder dem verkürzten Playoff-Tunier, ich glaube, das haben Sie ja bei ISS vermißt?

FG: Das stimmt.

FIFA: Man kann die Sprache der Bildschirmtexte verändern und verschiedene Spieloptionen wie mit oder ohne Fouls, Abseits etc. einstellen. Vor dem Spiel kann



Der Verteidiger tut gut daran, den Ball zum Torwart zu spielen, um das Spiel zu beruhigen

Die Zeitlupe macht deutlich, wie chancenlos der Torwart war

FIFA: Auf „Anfänger" eingestellt, unterstütze ich die Steuerung, d.h., Pässe landen genau beim Mitspieler und Kopfbälle gelingen leichter. Um das Spiel gut in Szene zu setzen, gibt es neun grundverschiedene Perspektiven wie die dynamische Telekamera oder die Torkamera, die das Spielfeld in voller Länge auf den Schirm bringt. Der Clou ist die Bild-in-Bild-Kamera, die ebenfalls alle Perspektiven darstellen kann.

FG: Glauben Sie, daß irgendjemand während eines hektischen Spiels auf dieses Mini-Gewusel achtet?

FIFA: Warum nicht? Schließlich kann man auch einen Spielfeldüberblick einblenden, ähnlich wie bei ISS, nur am oberen Bildrand, wo es keinen stört.

ISS: Ich glaube, wir liegen mit unserer Darstellung genau richtig. Unaufdringlich aber praktisch. Das kann man von diesem „Ameisengerammel" bei Ihnen nicht gerade behaupten.

FIFA: Höre ich hier den Neid der Besitzlosen?

FG: Meine Herren, bitte. Ich fasse noch einmal zusammen. ISS hat großen Wert auf taktische Feinheiten bei der Einstellung gelegt, während FIFA viel Geld für die FIFA-Lizenz investiert hat. FIFA hat mehr Mannschaften, während ISS Trainingsoptionen und historische Spielsituationen aufweist. Kommen wir nun zum Spiel als solches. Um die Spiele fair einstufen zu können, haben wir einen Überraschungsgast eingeladen, den Zocker.

Zocker: Hallo!

(Nervöses Gebrummel bei ISS und FIFA)

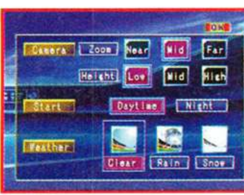
FG: Er repräsentiert eine Vielzahl an Testern, die sowohl ISS als auch FIFA exzessiv gespielt und getestet haben. Er ist Ihr ärgster Kritiker, aber auch ihr bester Freund, wenn Sie denn die Klasse haben, die heute gefordert ist. FIFA, wie schätzen Sie ihre Stärken und Schwächen auf dem grünen Rasen ein?

FIFA: Mit mir erwirbt der N64-Spieler eine hochkomplexe Fußballsimulation, die in jeder Hinsicht überzeugt.









Optionen, Parameter und Detailspielereien runden ein perfektes Spiel sauber ab. Wer braucht da große Lizenzen

= FIFA 64 = International Superstar Soccer 64



Der Torwart läuft clever aus dem Fünf-Meter-Raum, um den Winkel zu verkürzen

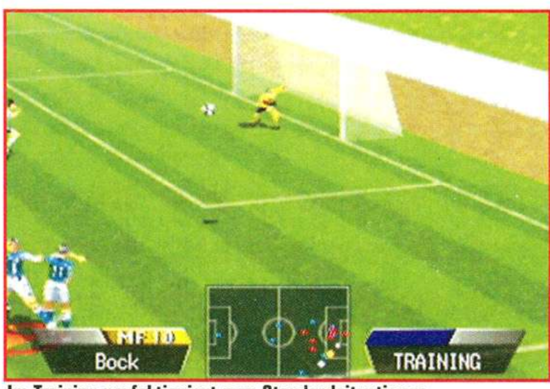


Jeder Spieler wird augenblicklich von seinem Bewacher attakiert

Obwohl der Torwart eine Reaktion andeutet, wird er nur in den seltesten Fällen am Ball vorbeispringen



Die Grätsche ist nur bedingt effektiv, denn der eigene Spieler liegt am Boden



Im Training perfektioniert man Standardsituationen


Die Mannschaften spielen Mann- und Raumdeckung gleichermaßen gut

Man wird quasi vom blutigen Anfänger Schritt für Schritt zum Zocker aufgebaut. Die Akteure agieren lebensecht und haben eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten. Im Booklet findet man eine vierseitige, engbeschriebene Liste mit allen Aktionen, mehr Variation ist selbst mit dem N64-Pad nicht möglich. Im virtuellen Stadion geht einfach alles. Die Mannschaften setzen die vorgegebene Strategie perfekt um und arbeiten die Tore regelrecht heraus. Dazu die tollen Animationen und die perfekte Soundkulisse in Dolby Surround und Original-Kommentar von drei Topleuten der englischen Soccer-Szene, Spielerherz, was willst Du mehr?

FG: Zocker, sollte man aufgrund dieser Lobpreisungen FIFA für fast 150.- DM kaufen?

Zocker: Tja, dies wäre ungefahr genauso, als hole man sich für teures Geld einen edlen Sportwagen mit einem Trabbi-Motor unter der Haube, um es einmal mit einem Vergleich zu umschreiben. Die sogenannte hochkomplexe Fußballsimulation ist ein für N64-Verhältnisse geradezu hochnotpeinliches Gekicke. Die Spieler bewegen sich wie Inline-Skater im Ecstasy-Rausch über den Screen, der zwar aus mannigfaltigen Perspektiven dargestellt werden kann, jedoch nur aus ein bis zwei Blickwinkeln aktzeptabel überschaubar ist. Die Ballsportler sehen aus wie eine Ladung Buntwäsche, die ohne Colour-Waschmittel einen fröhlichen Nachmittag in der Schleudertrommel des hiesigen Waschsalons zugebracht hat, und wurde mittels Motion Capturing und Motion Blending derart weltfremd animiert, daß man sich fragt, wer eigentlich David Ginola ist, der laut Packung die Aufgabe hatte, diesen Bereich als Starprogrammierer zu betreuen und wofür dieser Mann berühmt geworden ist. Allein die Foul-Aktionen sind eine Frechheit. Man bemerkt eigentlich erst, daß eine unfaire Aktion passiert ist, wenn der Schiri mit rotem und gelbem Karton um sich schmeißt, als wäre er der Kartengeber im Ceasars Palace. Auch der völlig unbekannte Kommentator, der jetzt schon seit zwei Seasons mit kehligem Genuschel langweilt, wurden wieder engagiert. Um Tore zu erzielen, muß man wirklich kein Hobbystratege sein. Selbst auf der härtesten Schwierigkeitstufe kann man Fernschüsse aus allen Lagen in die Maschen setzen. Durch das „Verzögerungs"-Feature, das dazu führt, daß der Spieler nach Tastendruck erst noch eine Kunstpause bis zur Aktion einlegt, nervt ohne Ende. Genauso wie die unrealistische Flugbahn des Balles und die umständliche Steuerung ohne Umschalttaste zwischen den Spielern. Hallo, EA, Pass-Funktion und Spielerwechsel auf eine Taste zu legen, war schon beim Ur-FIFA eines der wenigen Mankos. Die L-R-Tasten sind auch keine Tabuzonen des Joypads. Zugegeben, die Soundkulisse ist beeindruckend, die Original-Spielernamen und die Optionen haben ebenfalls Klasse, doch das alles zählt eben nichts, wenn Gameplay und technische Umsetzung nicht einmal ansatzweise den heutigen Standard erreichen.

„Tja, dies wäre ungefahr genauso, als hole man sich für teures Geld einen edlen Sportwagen mit einem Trabbi-Motor unter der Haube..."



Beim Alleingang wird es schwer für den Verteidiger, den davoneilenden Stürmer abzufangen. Ein Foul bedeutet die rote Karte

Auch in der extremen Zeitlupe bleibt ISS 64 über jeden Verdacht erhaben. Nur wer den Ball berührt oder fängt, nimmt Einfluß auf das Geschehen

= FIFA 64

= International Superstar Soccer 64

FIFA: So etwas muß ich mir ja wohl nicht anhören. Immerhin wurden bisher immens viele Kopien von mir verkauft. Ihre Argumentation entbehrt jeglicher Grundlage.

FG: Moment. Wie wir alle wissen, wurden Sie Ende März einfach in den Verkaufsregalen der Händler plaziert, als erstes Fußballspiel und eines von insgesamt fünf Modulen, die es zu diesem Zeitpunkt für das Nintendo 64 gab. Natürlich haben sich viele Leute von Ihnen blenden lassen, doch warum haben die Journalisten in Deutschland bis zum Tage der Veröffentlichung kein Testmuster erhalten? Ein guter Test in einem Fachmagazin hätte doch den Verkauf nur angekurbelt. Diese Fun Generation-Ausgabe kommt sechs Wochen nach dem Erstverkaufstag von FIFA in die Läden. Ausreichend Zeit, um ein Spiel durchzuverkaufen, oder?

„Die Spieler bewegen sich wie Inline-Skater im Ecstasy-Rausch..."

FIFA: Ich weigere mich, an einem so unobjektiven Gespräch weiterhin teilzunehmen (Verläßt den virtuellen Raum).

Zocker: Was hätte ich anderes sagen sollen? Seit Jahr und Tag zocke ich Fußballspiele, doch FIFA 64 ist in punkto Spielbarkeit weitaus schlechter als FIFA 96 für PlayStation, und um Lichtjahre mieser als FIFA 96 für PC. Ich kann mir nicht vorstellen, daß EA nicht in der Lage wäre, die hohe Qualität der Spielbarkeit und die grafischen Fähigkeiten des N64 auf einen Nenner zu bringen. O.k., sie haben es auf einen gebracht, nur leider auf den kleinsten gemeinsamen. Manchen Leuten könnte das Produkt vielleicht sogar gefallen, es ist ein spielbares Action-Fußball, jedoch muß man schon sehr anspruchslos sein und über die grafischen Mängel hinwegsehen können. Doch 150.- DM dafür investieren? Davon rate ich entschieden ab.



Wenn ein Tor fällt, fliegt effektvoll die Schrift ins Bild



Gleich folgt eine hohe Flanke vor das Tor, die vom Computerspieler häufig verwandelt wird

FG: Verständlich. Kommen wir nun zum zweiten Kandidaten, Zocker. Ich glaube, die Leser brennen darauf, zu erfahren, was Konami mit ISS 64 geleistet hat. ISS, wie würden sie sich beschreiben?

ISS: Ohne Übertreibung würde ich behaupten, daß die Programmierer ganze Arbeit geleistet haben. Ich bin perfekt spielbar und habe fantsatische Grafiken. Doch vielmehr würde mich Zockers Meinung interessieren.

Zocker: Nun, zuerst eine Feststellung. ISS 64 ist nicht das gleiche Produkt wie das japanische J. League Perfect Striker. Anstatt der japanischen Liga-Mannschaften sind fiktive Nationalspieler enthalten. Auch auf dem Platz wurde einiges geändert. Die Computergegner dribbeln besser, lassen sich kaum noch den Ball abnehmen, schießen verstärkt aus der Distanz und der Torwart hält weitaus mehr als in der japanischen Version. Das Anschneiden der Bälle ist ebenfalls erleichtert worden. Außerdem wurde die Spielgeschwindigkeit angepaßt. Im Strafraum bremst sich das Spiel nicht mehr aus, wenn viele Spieler gleichzeitig auf dem Screen sind, dafür kann man ein leichtes, aber kaum störendes Ruckeln beim Gesamtspielverlauf feststellen. Ansonsten wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. Mannigfaltige Taktiken werden ein- und umgesetzt. ISS lebt von der Varianz und besitzt spielerisch keine Mängel. Auch die Tastenbelegung bzw. die Funktionen wurden spielerfreundlich programmiert. Ein größerer Spielausschnitt hätte vielleicht gut getan, doch was soll es. Wenn man sich die Manko-Liste in FG-Ausgabe 3/97 ansieht, in der J. league Perfect Striker, die japanische Version, schon getestet wurde, sieht man, daß wirklich alle Mängel beseitigt wurden. Damit bleibt unter dem Strich ein nahezu perfektes Spielerlebnis.

ISS: Vielen Dank, es ist mir fast peinlich, eine derartige Lobeshymne gesungen zu bekommen. Naja, wie gesagt, fast...

FG: Ich glaube, der Sieger steht fest. Ich hoffe, Euch Lesern hat es gefallen, wir hatten jedenfalls unseren Spaß. Tschüß!

Iss: Ciao!

Zocker: Bis dann mal!



Historische Spiele mit hoher Dramatik werden hier vom Spieler zu einem guten Ende gebracht.



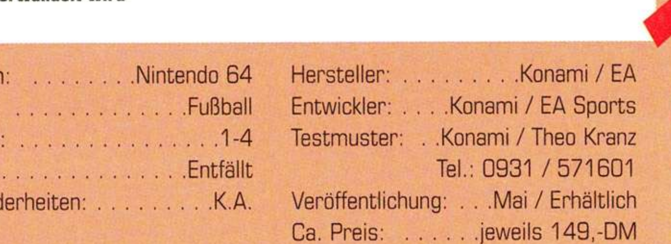
Im Gegensatz zu den vielen Clubstadien bei J.League findet man hier nur fünf Austragungsorte

(Dieses Gespräch war rein fiktiv und spielte sich im Kopf der Tester unter dem Eindruck der langandauernden Testsessions ab. Weder Vertreter von Electronic Arts noch von Konami waren daran beteiligt. Ähnlichkeiten mit lebenden Personen sind rein zufällig unbeabsichtigt und können im Eifer des Gefechtes vorkommen. Sorry. Was haltet Ihr von der virtuellen Talk-Runde? Schreibt uns doch mal. Ich geh jetzt und mach das Licht aus. Wenn einer FIFA sieht, sagt ihm, wir haben seine Portion auch noch weggeputzt. War lecker. Muß ja nicht einfach verschwinden, die beleidigte Leberwurst. Tschö!)

4 von 10

Grafik	5
Sound	9
Gameplay	4

FIFA 64



System:	Nintendo 64	Hersteller:	Konami / EA
Genre:	Fußball	Entwickler:	Konami / EA Sports
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami / Theo Kranz Tel.: 0931 / 571601
Level:	Entfällt	Veröffentlichung:	Mai / Erhältlich
Besonderheiten:	K.A.	Ca. Preis:	jeweils 149,-DM

10 von 10

Grafik	9
Sound	10
Gameplay	10

ISS 64

Stephan Girlich • Andreas Binzenhöfer

Human Grand Prix The New Generation



In Windeseile sind die Original-Namen eingestellt



Im Setup wird zwischen analoger und digitaler Steuerung gewechselt


Funkkontakt und Statistiken sollen für Atmosphäre sorgen


Am Start nicht das Schalten in den ersten Gang vergessen!


Trotz Regen liegen die Wagen wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße

Anstatt die sündhaft teure Formel 1-Lizenz zu erwerben, setzte Human listig auf die aus RTL Samstag Nacht bekannte „Kentucky Schreit Ficken"-Buchstaben-Vertauschvariante. Aus Damon Hill wurde bspw. H. Dill, aus Gerhard Berger B. Gerger usw., nur wenig bis gar nicht verfälschte Renderbildchen der Originalfahrer erhöhen die Identifikation. Witzig ist, daß innerhalb weniger Minuten mittels Rename-Funktion die echten Namen eingestellt und abgespeichert werden können. Die insgesamt 16 Kurse sind ebenfalls an die Originale angelehnt. Im Groben wurde der jeweilige Streckenverlauf, ohne Berücksichtigung von Höhenunterschieden oder Kurvenradien, beibehalten, Objekte wie Tribünen oder Banden dagegen völlig willkürlich plaziert. Speziell der Stadtkurs von Monaco hat mit seinem realen Vorbild nur noch wenig gemein. Im Meisterschaftsmodus werden alle 16 Läufe der Reihe nach absolviert. Die für jede Strecke voreingestellten Setups überprüft man im Free Run, um sich dann im Qualifying einen vielversprechenden Startplatz zu sichern. Das Rennen selbst dauert zehn Runden, abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad müssen Reifen gewechselt oder Kollisionsschäden repariert werden. Sieben Blickwinkel (drei Ego, vier Außen) dürften alle Geschmacksrichtungen abdecken. Alternativen zur kompletten Weltmeisterschaft sind der Time - und Battle Modus. In letzterem sind die Gegner frei wählbar, die Startaufstellung bestimmt die Konsole.

Arcade-Racer

Human Grand Prix erinnert uns stark an Segas F-1 Live Information. In spielerischer Hinsicht sehr ordentlich, fehlt es in erster Linie am entscheidenden Feinschliff, um in wesentlich höhere Wertungsgefilde vorstoßen zu können. Die strikte Vorgabe von maximal zehn Runden pro Rennen ist nicht nachvollziehbar, erst recht nicht bei einem Formel 1-Titel. Nun sollte man erwarten, daß zumindest optisch Brillantes geboten würde. Dem ist leider nicht so. Lieblos und mit eckigen Kurven präsentieren sich die Strecken, immer unter dem Aspekt, daß wir es hier mit einem N64-Rennspiel zu tun haben. Noch etwas schlimmer bestellt ist es um die Soundkulisse, die mit dünnen und nervenden Motorengeräuschen, wenn auch unterschiedlichen, sowie monotonen Jubelgesängen der Zuschauer kein rechtes Formel 1-Feeling aufkommen lassen will. Und trotzdem, für ein paar schnelle Rennen zwischendurch empfiehlt sich Human Grand Prix dann trotz aller Kritik auf jeden Fall. Schlicht und ergreifend deswegen, weil die Steuerung der schnellen Flitzer ausgesprochen gut gelungen ist. Ob digital oder analog (auch Lenkrad), zentimetergenaue Manöver sind in beiden Fällen möglich und bereiten Spaß ohne Ende. Ärgerlich nur, daß selbst kleinste Fahrfehler einen erheblichen Geschwindigkeitsverlust nach sich ziehen. Fazit: Simulationsfans sollten Human Grand Prix The New Generation meiden, Arcade-orientierte Spieler dagegen greifen bedenkenlos zu. Die Pal-Version wird ab Juli/August unter dem Titel F1 Pole Position erhältlich sein.



Die Fahrzeuge verhalten sich unterschiedlich und sind verschieden schnell

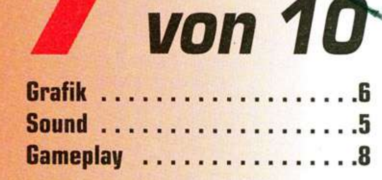


Die angedeutete Cockpit-Perspektive spielt sich ausgesprochen gut



System: Nintendo 64
Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Level: 16 Strecken
Besonderheiten: Controller Pak, analoge Controller

Hersteller: Human Entertainment
Entwickler: Human Entertainment
Testmuster: Fusion
Tel.: 02352 / 530034
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 195,- DM



7 von 10

Grafik 6
Sound 5
Gameplay 8

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 4	Jp	179
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donkey Kong 3	**Dt**	**129**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim 2	Dt	99
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`97	Dt	119
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	PV	99
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89

Sonstiges

Soundtracks		auf Anfr.
z. B. Ogre Battle		69
Manga Video		auf Anfr.
Players Guide		auf Anfr.
z. B. Tekken 2		34
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Zeitungen - Blood Games		10
EGM/EGM 2	je	14
Game Fan		14
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Andretti Racing	Dt	89
Area 51	Dt	99
Bomberman	Dt	99
Bug Too	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
Command & Conquer	**Dt**	**99**
Dawn of Darkness	**US**	**119**
Die Hard	**PV**	**99**
Dark Savior	Dt	99
Daytona Champion Ed.	**Dt**	**99**
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bout	JP	139
Fighters Megamix	Dt	99
Fighting Vipers	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	94
Heart of Darkness	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Iron Storm	**US**	**119**
Krazy Ivan	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	99
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Manx T	Dt	99
Mass Destruction	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	94
NHL Hockey 97	Dt	94
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	139
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
PTO II	US	119
Return Fire	**Dt**	**94**
Sakura Wars	**JP**	**139**
Scorcher	Dt	94
Scud	US	119
Sonic		
Fighters	Dt	94
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Sonic 3D	**Dt**	**99**
Shining of the Holy Ark	**JP**	**129**
Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Tunnel B 1	Dt	94
World Military Commander 3	JP	139

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	39
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	489
Konsole	JP	399
Lenkrad	Dt	149
Action Replay	Dt	79
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	US	179
FIFA Soccer 97	Dt	119
Human GP F1	JP	199
Memory Card	Dt	39
Memory Card 1Meg	Dt	59
Memory Card 5 Meg	Dt	79
Mission: Impossible	US	auf Anfr.
Mario Kart	US	179
NBA Hang Time	US	169
Pad	Dt	59
Rev Limi	JP	auf Anfr.
Superstar Soccer	Dt	139
Star Fox	JP	199
Shadow of Empire	Dt	149
Waverace	Dt	99
Wild Shoppers	US	179
Turok	Pal	139
Turok	US	179
Verlängerungskabel	Dt	24
K Gold	PV	149
Pilotwings	Dt	119
Wayne Gretzky Hockey	US	169
Cruis´n USA	US	179
Lamborghini	US	179
War Gods	US	179
Sonic Wings Assault	US	179
Mario	Dt	99
Universaladapter		
alle Geräte	PV	55

N 64 **TUROK 139,90 DM**

Nintendo 64
Adapter: 55,00 DM
Umbauten auf Nachfrage

Superstarsoccer de luxe 139,90 DM

Sony Playstation

Allied General	US	119
Andretti Racing 97	Dt	89
Area 51	**Dt**	**94**
Battlestation	**DT**	**89**
Baphomets Fluch	**Dt**	**89**
Beyond the Beyond	US	119
Bedlam	DT	94
Black Dawn	**Dt**	**94**
Bushido Blade	**JP**	**139**
Command & Conquer	**Dt**	**94**
Contra Legacy of War	**Dt**	**99**
Crow	Dt	89
Crusader no Remorse	Dt	89
Dark Stalker	Dt	89
Destruction Derby 2	**Dt**	**99**
Disruptor	Dt	69
ESPN Extreme Games 2	Dt	79
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
FIFA Soccer 97	Dt	89
Final Fantasy 4	JP	a.Anfr.
Final Fantasy 7	JP	189
Hardcore 4x4	Dt	94
Hexen	Dt	94
Horned Owl	**Dt**	**94**
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
K 1 Fighting	US	119
King of Fighters	Dt	79
Legacy of Kain	Dt	89
Little Big Adventure	Dt	89
Moto X	Dt	94
Manic Kart´s	Dt	89
Mass Destruction	Dt	89
MDK	US	119
Magic the Gatering	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	94
Mega Man X 3	Dt	89
Micro Machines V	Dt	99
Monster Trucks	Dt	94
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA in the Zone II	Dt	99
Nascar Racing	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
Panzer General 2	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium	**Dt**	**89**
Pro Wrestling 2	JP	139
Player Manager	Dt	94
Porsche Challenge	Dt	79
Powerplay Hockey	Dt	89
Power Rangers Pinnball	US	89
Rage Racer	Dt	94
Rally Cross	US	119
Rayman 2	US	119
Rebel Assault 2	Dt	94
Return Fire	**Dt**	**94**
Reloaded	Dt	94
Resident Evil	Dt	99
Ridge Racer 3	JP	139
R.I.O.T.	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Road Rash	DT	49
Sentient	Dt	89
Soul Blade	Dt/US	89/119
Speedster	Dt	89
Spider	Dt	89
Stadt d.verl. Kinder	Dt	89
Star Treck Generation	US	119
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive	US	119
Tobal Nr. 2	KJP	139
Total NBA 97	Dt	79
Toshinden 3	**JP**	**139**
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Tilt!	Dt	89
Track & Field	Dt	94
Twisted Metal 2	Dt	94
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtua Pool	Dt	89
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	**US**	**99**
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
X-Com 2	Dt	94
Zero Divide 2	**US**	**119**
Sony PSX+Tasche	**Dt**	**299**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Game Gun	**ab**	**49**
Control Pad	ab	29
Memory Card	ab	39

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 39,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 89,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**



Julian Ossent • Gunter Glos

Blastcorps

Einstiegshilfe

Versucht, möglichst schnell den Van in einem Level zu finden, er ist bei den Rennspieleinlagen normalerweise erste Wahl. Durchforstet alle Abschnitte gründlichst (!) nach versteckten Fahrzeugen, Radaranlagen oder Wissenschaftlern, manchmal geben Texturen einen Hinweis. Übt kräftig das Driften mit dem Kipplaster, er ist am schwersten zu steuern. Steigt ruhig auch aus Euren Fahrzeugen aus und erkundet die Gegend zu Fuß, manche Örtlichkeiten lassen sich nur per pedes erreichen.



Diese Mission ist eine der schwersten: mit dem Motorrad (vorne) zur Treppe, zur Planierraupe im Hintergrund, und dann Kisten auf einen Kran schieben



Wenn Ihr in den LKW einsteigt, verlaßt Ihr den Level und speichert automatisch ab

Selten genug erscheinen Titel außerhalb des Rennspiel-Genres, die man nicht nur einmal durchspielt und dann in den Tiefen des Spieleregals verstauben läßt. Mit Donkey Kong Country 1-3 erreichte die Kombination Rare und Nintendo nicht nur, daß der passionierte Videospieler hin und wieder noch eine Runde wagte, sondern daß Scharen eigentlich völlig normaler Menschen stundenlang vor dem Bildschirm verbrachten, um „nur noch ein weiteres Extra" in den Leveln zu finden, damit am Schluß beim Speicherstand die Zahl 100 vor der Prozentangabe auftauchte. Genau diese Art von „Wahnsinn" könnte der neueste Geniestreich der beiden Firmen erneut auslösen, Blastcorps hat absoluten Suchtcharakter. Grundsätzlich gilt es, in der Rahmenstory mit verschiedenen Fahrzeugen einem außer Kontrolle geratenen Atomtransporter den Weg freizuräumen, da dieser bei der kleinsten Berührung die Umgebung bis auf Zentimeterhöhe einebnet. Mit Kipplastern, Planierraupen, Buggys, futuristischen Kampfrobotern und anderen Gefährten hat der Spieler den Auftrag, die Hindernisse zu beseitigen. Ist dies geglückt, erhält man eine Abschlußbewertung in Form einer Medaille in Bronze, Silber oder Gold. Um die letztere zu erringen, müssen jedoch in jedem Level alle Gebäude zerstört, alle Menschen evakuiert und alle am Boden befindlichen Lichter durch Drüberfahren aktiviert worden sein. Damit man eine realistische Chance hat, das zu erreichen, darf man jederzeit in den Level zurückkehren, ohne den störenden Zeitdruck des Transporters; ist er einmal durchgekommen, taucht er nicht mehr auf. Doch was sich so einfach anhört, wird zum wahren Nervenkitzel. Denn bestimmte Regionen sind nur mit einem speziellen Fahrzeug zu erreichen; da aber pro Level nur einige Vehikel bereit stehen, müssen die grauen Zellen teilweise arg strapaziert werden, um die richtige Lösung herauszufinden. In sechs der weit über sechzig Abschnitte sind außerdem Wissenschaft-



Der Buggy kann nur durch Sprünge auf Gebäude wirklich Schaden verursachen



Bei den kleinen Rennspieleinlagen ähnlich Micro Machines ist der Van der beste All-Rounder



Diese Perspektive ist nützlich, wenn man wissen möchte, wie weit der Transporter vom nächsten Hindernis entfernt ist



In bester Demolition-Manier jagen wir mit dem Bike Raketen in die umstehenden Häuser



Der Kipplaster ist richtig angewendet mit seinen Drifts ein schlagkräftiges Vehikel



Viele der Flash-Lights sind an den entlegensten Orten versteckt



Die Planierraupe hat außer mit großen Häusern mit keinem Gebäude ernsthafte Probleme

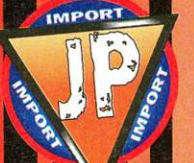


Gleich wird sich der LKW-Fahrer wünschen, ein paar tausend Kilometer weit weg zu sein

ler versteckt, die Ihr befreien müßt, um schließlich das Problem mit dem Atomtransporter ein für allemal zu lösen. Habt Ihr eine Stage gemeistert, tauchen auf der Weltkarte weitere Wege auf, -so umspannt schließlich ein dichtes Netz von Verbindungen den gesamten Erdball. Nicht alle Level drehen sich um den Transporter, in einigen gilt es, mit einem Fahrzeug Eurer Wahl in möglichst kurzer Zeit einen Parcours viermal zu umrunden, je schneller Ihr seid, desto größer die Chance auf die begehrte Goldmedaille. Hat man überall Gold geholt, bietet sich die Möglichkeit, in allen Leveln auf Platin zu erhöhen, um noch einen weiteren Bonus zu erlangen. Gespeichert wird nach jedem Abschnitt automatisch auf der Batterie des Moduls.

Brillant innovativ

Unglaublich, was dem Videospieler hier angeboten wird: tolle Grafik, ein fetziger Soundtrack und Spielspaß in Vollendung. Selten habe ich so viele Ideen in einem Titel vereinigt gesehen. Jedes Fahrzeug hat Stärken und Schwächen, der Buggy ist zum Beispiel äußerst schnell, kann aber nur durch Springen von einer erhöhten Position einem Gebäude ernsthafte Schäden zufügen, wohingegen die langsame Planierraupe ihrem Namen in dieser Hinsicht alle Ehre macht. Auch die Rennspieleinlagen sind pfiffig, mit manchen Fahrzeugen kann man sich durch Abkürzungen gewaltig Vorteile erfahren. Durch die Bewertungen mit den Medaillen ist immer der Wille da, alle Secrets in einem Level zu finden und versteckte Fahrzeuge und Radaranlagen aufzuspüren. Solange man nicht alles hundertprozentig gelöst hat, ist man einfach nicht zufrieden. Lob an Rare bzw. Nintendo, daß die Mühe sich schließlich auch gelohnt hat. Blastcorps ist eine bedingungslose Kaufempfehlung an alle N 64-Besitzer und für mich das innovativste Spiel seit Super Metroid.



System:	Nintendo 64	Hersteller:	Nintendo
Genre:	Blast'em All	Entwickler:	Rare
Spieler:	1	Testmuster:	Non plus Ultra Tel.: 09131 / 510 36
Level:	K.A.	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Batterie	Ca. Preis:	159.- DM

10 von 10

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	10

Stephan Girlich • Götz Schmiedehausen

Doom 64



Einstiegshilfe

Doom-Unerfahrene sollten sich nicht scheuen, den niedrigsten Schwierigkeitsgrad einzustellen. Zwar wird der Shooter auf diese Weise erst ab dem 15ten Level richtig schwer, dafür dann aber recht saftig. Die Standardkonfiguration des Controllers haben wir wie folgt abgeändert: A = attack, B = use, gelbe Aktionstaste rechts = Waffe zurück, Z-Trigger = Waffe vorwärts (kann leider nicht auf dem Controller Pak abgespeichert werden). Hauptsächlich spielen wir mit der doppelläufigen Shotgun, deren Trefferwirkung jedoch mit zunehmender Entfernung geringer wird (Streuung). Mit dem Raketenwerfer verhält es sich dagegen genau anders herum: optimal für Angriffe aus der Distanz, Explosionen in unmittelbarer Nähe sollten hingegen unbedingt vermieden werden. Für die dicken Brocken empfiehlt sich zudem, die Plasma Rifle wegen der sehr hohen Schußfrequenz zu verwenden; die artverwandte BFG 9000 ist zwar deutlich effektiver, verbraucht aber 40 Energiepunkte für nur einen Schuß - also nur im absoluten Notfall einsetzen. Erfolg hat man vor allen Dingen, wenn man ruhig die Übersicht bewahrt und ständig in Bewegung bleibt. So mächtig die meisten der Dämonen und Monster in ihrer Erscheinung wirken, so dumm und einfältig sind sie auch. Sie reagieren fast ausschließlich auf Sichtkontakt (und natürlich auf Beschuß), was viel Freiraum für taktisches Vorgehen eröffnet. Für die Jagd auf die zahlreichen Secrets ist die Auto-mapping-Funktion äußerst hilfreich, besonders auf die gelb markierten Stellen gilt es zu achten. Sind Extras wie Armor, Waffen oder auch Key Cards in offensichtlich leeren Räumen plaziert, öffnen sich beim Einsammeln mit nahezu hundertprozentiger Sicherheit versteckte Türen und eine ganze Masse an Gegnern stürzt auf Euch zu.

Paßwort für God Mode und Levelskip:

?TJL BDFW BFGV JVVB



Die Level sind gewohnt verwinkelt und in verschiedenen Ebenen aufgebaut

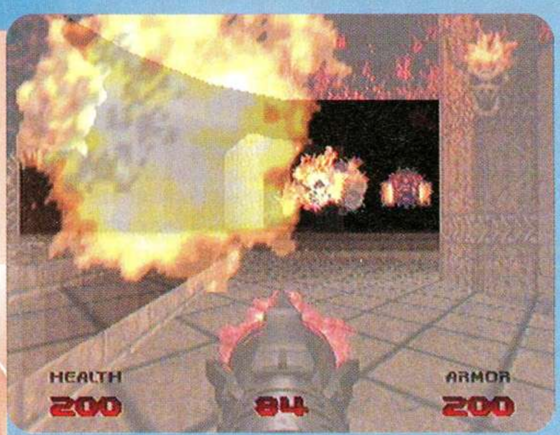


Die Lost Souls sind hartnäckiger und listiger geworden

... Es ist dunkel, sehr dunkel. Ich blicke angestrengt in die Richtung, aus der diese animalischen Schreie mir fast das Blut in den Adern gefrieren lassen. Verdammt, ich kann nichts erkennen, alles ist in dichte Nebelschwaden gehüllt! Die Geräusche werden lauter, immer lauter, Konturen sichtbar - shit, ein Cyberdemon! Ich schicke ein Stoßgebet gen Himmel und jage die erste Raketensalve los. Deckung finde ich hinter einer Säule. Ich muß kurz verschnaufen, mein Herz rast. Der gehörnte Teufel ist jetzt richtig sauer und ballert wild auf mich ein. Die Raketengeschosse pfeifen mir um die Ohren, aber treffen mich nicht. Fieberhaft suche ich nach einem Ausweg, die riesige Gestalt kommt näher und näher. Der Anfang vom Ende? Scottie, beam me up, please...

3D-Anhänger kennen solche oder ähnliche Situationen, die den Reiz eines 3D-Shooters zu einem nicht unwesentlichen Teil begründen, zuhauf. Vor ziemlich genau vier Jahren erschien das erste Doom für den PC, zahlreiche Fortsetzungen und Umsetzungen für nahezu alle Plattformen folgten - und alle wurden von der BPjS auf den Index gesetzt. Gewaltverherrlichung, Menschenverachtung und zu Verrohung führende Szenen waren die entscheidenden Indizierungsfaktoren beim Urvater des 3D-Genres. Doom 64 ähnelt natürlich seinen Vorbildern.

Den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt, die unserer Meinung nach nur wenig Sinn machende Standardkonfiguration des Controllers (für Doom 64 braucht's keine analoge Abfrage!), wie in der Einstiegshilfe beschrieben, abgeändert, und los geht's! Doom-Kenner fühlen sich sofort heimisch. Am unteren Bildrand informiert eine Leiste über Health, Key Cards, Ammo und Armor - wie gehabt. Mit der Pistole im Anschlag geben wir den ersten Gegnern Saures, doch das Waffenarsenal wächst schnell. Die berüchtigte Kettensäge, diesmal sogar mit Doppelblatt, und die Single Shotgun sind schnell gefunden. So ausgerüstet, ist es ein leichtes, sich mit der eigentlichen Spielmechanik auseinanderzusetzen. Grundsätzliche gilt es, drei Key Cards (blau, gelb, rot) zu finden, um den jeweiligen Level über den obligatorischen Exit verlassen zu können. Die Übersicht behält man durch die Automap-Funktion, die neben der normalen Gitterdraufsicht als Neuerung auch eine völlig texturierte Variante bietet. Jeder Level ist gespickt mit einer Vielzahl an Gegnern, doch neben einer hohen Schußfrequenz ist auch ein gut funktionierendes Hirn gefragt. Die Rätsel sind deutlich anspruchsvoller als in den bisherigen Doom-Versionen, jedoch alle logisch und keinesfalls überzogen schwer. Extras wie bspw. Health Potions, Spiritual Armor, Medi Packs oder Invulnerability Artifacts (Unverwundbarkeit) sind fair verteilt, und das Waffenarsenal ist mit Raketenwerfer, Plasma Rifles, BFG

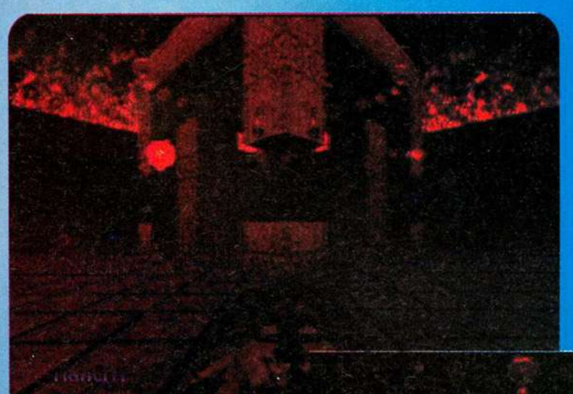


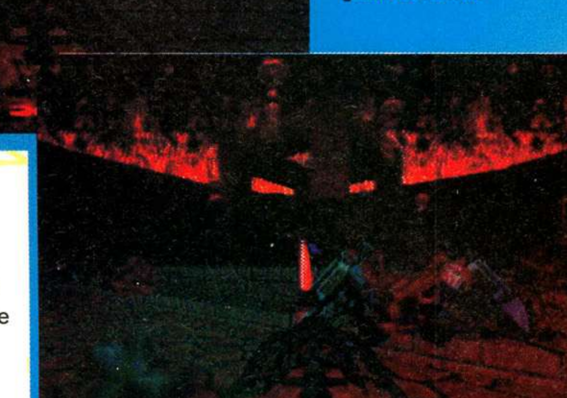
Im Unverwundbarkeitsmodus schimmern alle Grafiken grell weißlich



Der Mancubus ist gleich mit zwei Raketenwerfern ausgerüstet


Gegen den Cyberdemon verspricht nur taktisches Vorgehen Erfolg




Die Map-Funktion bietet eine texturierte und eine Drahtgitter-Draufsicht


Die spinnenartigen Arachnotrons sind nicht besonders schnell, schießen aber was das Zeug hält


Noch haben wir für den letzten Endgegner keine wirkungsvolle Taktik gefunden

9000 und der neuen Laser Cannon nach dem achten Level komplett. Für erfolgreich abgeschlossene Runden erhält man ein Paßwort, Memory Pak-Besitzer speichern auf Wunsch ab.

I play Doom and I can´t get up

Doom 64 ist definitiv das beste und beeindruckendste Doom. Laut Angabe von Midway wurden so viele Texturen verbraten, daß diese für sieben „normale" Spiele ausgereicht hätten. Fast schon abartige Hintergrundgeräusche versetzen den Spieler in Verbindung mit der erstmals wirklich edel und abwechslungsreich wirkenden Grafik (Transparenz- und Nebeleffekte, Mip-Mapping) in eine völlig fremde und zugleich faszinierende Welt. Doch lebt der Shooter in erster Linie von seiner außergewöhnlich dichten und fesselnden Atmosphäre. Oft kopiert, aber nie erreicht, setzt die N64-Version auch in der Hinsicht neue Maßstäbe. Auffällig ist, daß die menschenähnlichen Gegner (Zombieman, Shotgun Guy) stark in den Hintergrund gerückt sind. Vielmehr bestimmen die dicken Brocken (Hell Knight, Baron Of Hell, Cyberdemon) mit zunehmender Spieldauer immer mehr das bleihaltige Geschehen; zudem haben speziell die Lost Souls an Aggressivität und Geschwindigkeit enorm zugelegt. Einmal in der Nähe, hacken die feurigen Totenschädel giftig und unablässig auf die Heldenfigur ein und zehren vehement an der Healthenergie. Festzuhalten bleibt aber auch, daß in Doom 64 keine wirklichen Neuerungen zu finden sind. Die Entwickler beließen es bei je einem neuen Monster (Pain Elemental) und Endgegner (wer will dieses Biest besiegen?), einer zusätzlichen, völlig unspektakulären Waffe (Laser Cannon) und ein paar Überraschungen wie Selbstschußanlagen o.ä.. Die Level sind, wie gewohnt, perfekt ausgetüftelt, allerdings teilweise innerhalb von nur zehn Minuten viel zu schnell zu lösen. Daß die Gegner wie bisher als Bitmaps ihr Unwesen treiben, wirkt nicht sonderlich störend, doch hätte man die Dämonen und Monster mit Sicherheit etwas flüssiger animieren können. So wird die Grafikengine zu keiner Zeit auch nur minimal überfordert, selbst im Endlevel mit unzählig vielen Gegner geht höchstens unser Space Marine in die Knie. Doom 64 ist unterm Strich für Genrefans ein ultimatives Erlebnis, sollte aber wie bisher einem erwachsenen Publikum vorbehalten bleiben.



System:	Nintendo 64	Hersteller:	Midway Home Ent.
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Midway / id soft.
Spieler:	1	Testmuster:	Fun Generation
Level:	32		
Besonderheiten:	Paßwort, Controller Pak	Veröffentlichung:	US-Import
		Ca. Preis:	K.A.

9 von 10

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	10

Need for Speed 2

Einstiegshilfe

Auf den schnellen Strecken solltet Ihr den McLaren F1 benutzen, vor allem die ersten zwei Kurse sollten kein Problem mit ihm darstellen. Der Lotus GT1 eignet sich hervorragend für enge Kurse wie North Country und Pacific Sprint. Vorsicht beim Anbremsen der Kurven, wer zu spät in die Eisen steigt rodelt garantiert mit 200 Sachen geradeaus in die Pampa. Ebenfalls aufpassen beim Ford Indigo, er liegt zwar gut auf der Straße, wenn er allerdings einmal ausbricht ist ein Abfangen nahezu unmöglich.


Mächtig spektakuläre Sprünge enden oftmals in mächtig spektakulären Überschlägen

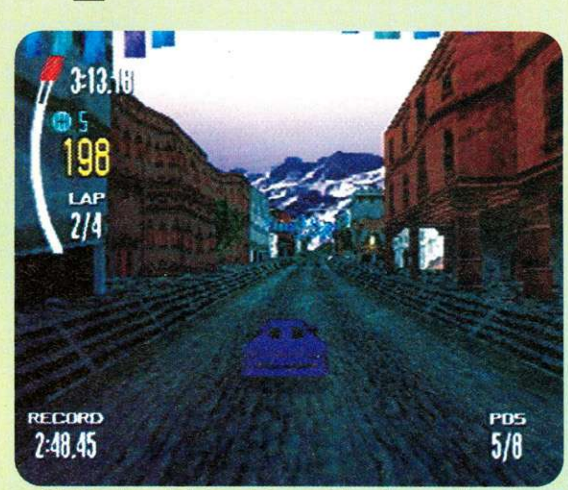

Den Ford Indigo erhält man für den Gewinn der Meisterschaft


Das Beherrschen der Drifts in Need For Speed 2 ist weit schwieriger als von anderen Rennspielen gewohnt

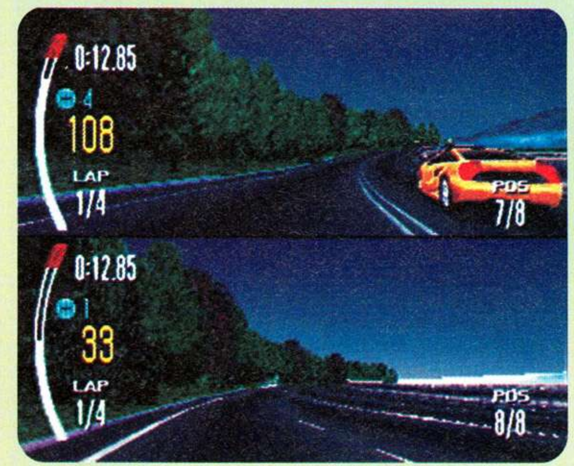
Es gibt einfach Wünsche, die man sich im Leben wohl nie erfüllen kann. Viele träumen von einer großen Luxusvilla in südlichen Gefilden, von Wein, Weib, Gesang und einem schicken Luxusschlitten. Naja, Wein und Gesang sind schnell zu beschaffen, bei Weib kann es schon schwieriger werden, das größte Problem aber sind wohl Haus und Auto, denn da scheitert´s meist am lieben Geld. Doch nun macht es uns EA möglich, zumindest einen kleinen Auszug aus dem Leben von Glanz und Glimmer zu erhaschen. Acht, respektive neun der exklusivsten Flitzer weltweit wurden genauestens unter die Lupe genommen, und können nun von Euch auf sieben anspruchsvollen Kursen im heimischen Wohnzimmer gefahren werden: McLaren F1, Ferrari F 50, Ford GT 90, Jaguar XJ 220, Lotus GT, Lotus Esprit V8, Italdesign Calà und Isdera 112i. Einer fehlt, stimmt, der Ford Indigo, aber den bekommt Ihr nur, wenn Ihr alle Strecken siegreich beendet habt. Nach der Wahl einer der acht Kutschen mit Automatik oder Handschaltung, darf man zwischen mehreren Renn-Optionen wählen: Einer Jagd nach Zeiten, einem Einzelrennen, einer Zwei-Spieler-Splitscreen-Hatz und der ultimativen Championship-Challenge. Nur mit letzterer könnt Ihr die Bonus-Strecke Monolithic Studios und besagten Ford Indigo erfahren. Auf der Piste könnt Ihr Euch zwischen zwei Außenperspektiven und der zwei Ego-Perspektiven entscheiden, wegen des kernigen Sounds und der guten Handhabung haben wir meist letztere gewählt. In der Meisterschaft gilt es, alle Strecken in beliebiger Reihenfolge gegen sieben Computer-Fahrer zu gewinnen. Danach noch ein Sieg auf der Zusatzpiste und voila, der Indigo steht bereit. Nach jedem gewonnenen Rennen erhaltet Ihr ein Paßwort oder dürft abspeichern.

Ohne Fleiß kein Preis

Die neun Luxuswagen fahren sich extrem unterschiedlich, der Lotus GT 1 liegt auf der Straße wie das sprichwörtliche Brett, wohingegen der kraftvolle McLaren F1 bei zu scharfer Fahrweise gerne einen Ritt ins Grüne wagt. Beim Design der Strecken wurde allerdings ein wenig geschlampt. Sind die ersten vier noch eingängig, so wurde insbesonders bei Mystic Peaks ein wenig über die Stränge geschlagen, Frusterlebnisse sind hier garantiert, obwohl das Feld der Computer-Gegner sich an der Leistung des Spielers orientiert. Zu eng der Kurs und zu eng beieinander die gegnerischen Fahrer, hier wird Geduld zur Tugend und Glück zur Notwendigkeit. Grafisch hat man sich einiges einfallen lassen, die Kurse sind abwechslungsreich, wenn auch etwas grobpixelig, dafür aber flüssig. Der Sound verdient besondere Beachtung, auf einer Dolby Surround-Anlage hat man das Gefühl wirklich in der Kutsche zu sitzen, vor allem der kernige Motor des Indigo weiß hier zu überzeugen. Auch die musikalische Untermalung ist mitreißend, Need For Speed 2 hat sich den Zehner in dieser Kategorie redlich verdient. Wer ein wirklich lang forderndes und gut simuliertes Rennspiel sucht, wird mit diesem Titel sicherlich bestens bedient. Gelegenheitszocker seien allerdings vorgewarnt, NFS 2 ist äußerst anspruchsvoll und für eine schnelle Runde zwischendurch weniger geeignet.



Die Strecken sind abwechslungsreich und anspruchsvoll inszeniert



Im Zwei-Spieler-Modus wirkt der Spielablauf zäh und die Steuerung ungenau



System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	K.A.
Besonderheiten:	Memory-Card, Paßwort
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Fusion Tel.: 02352 / 530034
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	10
Gameplay	8

GAMERS POINT

PSX

Konsole 299,85
Game Buster 79,85
Memory Card 39,85
Memory Farbig 39,85
8 Meg Memory 69,85
24 Meg Memory 99,85
Memory Drive 169,85
Avanger Gun 59,85
Fazor Gun 59,85
Justifire Gun 69,85
Predator Gun 69,85
Joypad Farbig 39,85
Infrarot Joypad (2St.) 79,85
Station Master Pad 34,85
Control Station Pad 24,85
Joypad Original 39,85
Super Pad 39,85
Joypad Verlängerung 19,85
Analog Joystick 109,85
Joystick Namco 89,85
Flight Force Pro Joystick 109,85
HF-Antennenadapter 44,85
Link-Kabel 44,85
RGB-Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 139,85
Playstation Tasche 19,85
4-4-2 Fußball 89,85
Acctuua Soccer 74,85
Adidas Power Soccer Int. 99,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat CLASSIC 44,85
Alien Trilogy 89,85
Alone in the Dark 2 59,85
Area 51 89,85
Ballblazer Champions 89,85
Baseball Base Loaded 96 *
B.A. ToShinDen 3 *
B.A. ToShinDen CLASSIC 44,85
Battle Station *
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond *
Blazing Dragons 59,85
Breakpoint Tennis 74,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 84,85
Carnage Heart 79,85
Cheesy 74,85
City o.t. lost Children 89,85
Colony Wars 89,85
C & C: Triberium 99,85
Contra 3D 99,85
Cool Boarder 69,85
Criticom 49,85
Crow-City Angels 89,85
Crusader-No Rem. 89,85
Crypt Killer *
Dark Forces 89,85
Darkstalkers 79,85
Davis C. Tennis 79,85
Deathdrome 89,85
Deception *
Defcon 5 49,85

PSX

Descent 2 89,85
Descent 79,85
Destr. Derby CLASSIC 44,85
Stadt verlorene Kinder *
Disruptor 79,85
Drift King *
Epidemic 79,85
Exector 39,85
Exhumed 89,85
Extreme Games 2 79,85
F1 Domark *
Fatal Fury Realbout *
Final Fantasy 7 *
Floating Runner 79,85
Ganymede 89,85
Goemen Warrior *
Grid Runner 74,85
Gundam Mobile *
Hardwar 89,85
Hexen 89,85
Hulk 59,85
Hyper F.M. Tennis 74,85
Hyper Form. Soccer 59,85
Int. S.S. Soccer 89,85
Iron Man X/O 79,85
Johnny Bazookatone 79,85
Jumping Flash 49,85
Jumping Flash 2 94,85
Kid Klown Crazy C. 2 *
Kings Fild 2 *
Kings Fild 79,85
Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
Little Big Adv. *
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mega Man X3 89,85
Metal Jacket 49,85
MLB Pennant R. Baseball *
Monster Truck Rally 99,85
Mork vom Ork 89,85
Namco Classic 2 59,85
Namco Museum 4 89,85
Nanotek Warrior 89,85
Nascar Racing *
NBA Hangtime 89,85
NCAA Football 89,85
Necrodrome 89,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterb. Club 97 79,85
NHL Face Off Hockey 97 79,85
NHL Powerplay Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interceptor 49,85
Panzer General 2 *
Parodius Deluxe 59,85
Perfect Weapon *
Persona *
Philosoma 49,85
Pitball 89,85
Player Manager 89,85
Porsche Challenge 79,85
Primal Rage 49,85

PSX

Project Horned Owl 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 *
Quake *
Re-Loaded 79,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil 79,85
Resident Evil 2 *
Revolution X 49,85
Rage Racer *
R.. Racer CLASSIC 44,85
Riot 89,85
Road Rage 89,85
Robo Pit 79,85
Robotron X 89,85
Romance 4 99,85
Samurai Showd. 3 79,85
Sentinent 99,85
Shadow Struggle 109,85
Silverload 94,85
Sim City 2000 79,85
Slam & Jam 49,85
Soul Blade 89,85
Space Griffon 89,85
Star General 74,85
Star Gladiator 79,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Steel Panthers 74,85
Street F. Alpha 59,85
Striker 96 74,85
Suikoden 89,85
Tekken 2 109,85
Tekken CLASSIC 44,85
Ten Pin Alley *
Tenka-Lifeforce 89,85
The Divide 89,85
The Hive 89,85
Time Bokan 109,85
Tokyo High. Battle 94,85
Tomb Raider 89,85
Total Eclipse 49,85
Total NBA 97 79,85
Transport Tycoon 89,85
Trash It 89,85
Twin Bee Deluxe *
Twistet Metal 2 89,85
V-Tennis 79,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
Virtual Tennis 89,85
VMX Racing 89,85
VR-Baseball 89,85
VR-Pool 89,85
Whizz 79,85
Wing Comm. 4 *
Wipeout CLASSIC 44,85
Zeitgeist 49,85

N64

Konsole 399,85
Gamekiller 64,85
5 Meg Memory 79,85
Memory Card 39,85
Vibrationspack *
Joypad Farbig *
Joypad grau 54,85
Joypad Verläng. 24,85
RF-Modulator 44,85
RGB Kabel 69,85
Performer Lenkr. 139,85
Blast Dozer *
Cruisn USA *

N64

Doom 64 *
Fifa Int. Soccer *
Hexen 64 *
Int. S.S. Soccer *
Killer Instinct Gold *
NBA Hang Time *
Pilotwings 64 109,85
Saint Andrews Golf *
Star Wars - Shad. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 *
Turok-Dinosaur Hunter 139,85
Wave Racer 64 89,85
Wayne Gretzky 129,85

SAT

Konsole incl. Sega Rally & WW-Soccer 449,85
Game Buster 79,85
Backup Memory 109,85
Universal Adapter 39,85
Voyager Joypad 24,85
Explorer Joypad 19,85
Terminator Joypad 24,85
3D Lemmings 69,85
4-4-2 Fußball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Afterburner 49,85
Alien Trilogy 74,85
Amok 89,85
Andretti Racing 89,85
Area 51 89,85
Assault Rigs 69,85
Batsugun 99,85
B.A. ToShinDen Remix 79,85
B.A. ToShinDen URA 69,85
Battle Monsters 69,85
Black Dawn 89,85
Blazing Dragons 69,85
Bombermann 104,85
Bubble Bobble 69,85
Bug Too 84,85
College Slam 79,85
Creature Shock 44,85
Criticom 59,85
Crow-City Angels 89,85
Crusader-No Remorse 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona USA 49,85
Death Heat 2 69,85
Deadalus 59,85
Death Crimson 89,85
Defcon 5 59,85
Euro 96 Soccer Engl. 79,85
Fatal Fury 3 99,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighters Megamix *
Frankenstein 89,85
Gekka Mugentan 89,85
Gex 59,85
Ghen War 59,85
Golden Axe 69,85
G. Heroes 49,85. Hakaider 109,85
Heart Darkn. 109,85
Hexen 94,85
Impact Racing 79,85
In the Hunt 74,85
Independence Day *
Iron & Blood 89,85
Johnny Bazoka. 69,85
Krazy Ivan 89,85

SAT

Loderunner 49,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Manx TT *
Mass Destruction 89,85
Mega Man X3 89,85
Mr. Bones 69,85
Myst 79,85
Mystarya 2 *
Mystery Mansion 59,85
NBA Live 97 94,85
NHL Hockey 97 *
NHL Power Play 89,85
Ninku 49,85
Parodius 59,85
Pebble Beach Golf 79,85
Pinball Graffiti 89,85
Psychic Force 89,85
Puzzle Fighter 2 49,85
Quake *
Re-Loaded 89,85
Return Fire 89,85
Road Rash 79,85
Scorcher 89,85
Sega Rally 79,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Shredfest *
Skeleton Warrior 69,85
Sky Target 104,85
Sonic-The Fighter 89,85
Starrfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Story of Thor 69,85
Street Fighter A 79,85
Striker 96 69,85
Suiko Enbo 49,85
Suiko Enbo 2 59,85
Syndicate Wars 89,85
Tempest 2000 89,85
Theme Park 39,85
Thunderforce 2+3 89,85
Trash It 89,85
Varunas Forces 104,85
Victory Boxing 49,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Virtua Racing 49,85
Virtua Volleyball 59,85
Virtual Golf 79,85
Virtual Open Tennis 69,85
Virtual Pool 89,85
VR Baseball 89,85
Whizz 89,85
World Cup Golf 59,85
W.S. Baseball 2 89,85
WW-Soccer 97 94,85
WWF-Wrestle. 69,85

Bestellungen und Anfragen jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Demnächst TopTen Listen, Infos und Neuheiten auf unserer Homepage.
http:\\home.t-online.de/home/GamersPoint

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

GAMERS POINT

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 0721 - 339 45

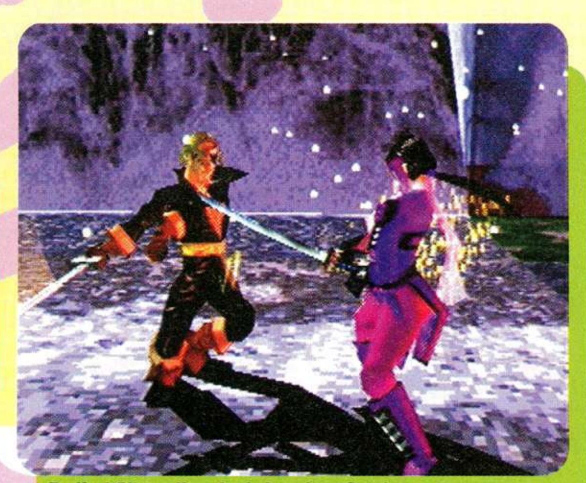


Philipp Noack • Stefan Hellert

Bushido Blade

Einstiegshilfe

Die R1-Taste ist der wichtigste Button im ganzen Spiel, nur über sie können spezielle Manöver, wie Sand in die Augen des Gegners streuen oder springen, realisiert werden. Grundsätzlich dienen die beiden R-Tasten zum verschieben des Körperschwerpunkts und sollten dazu auch eingesetzt werden.


Treffer! Dieser Herr ist kein echter Gentleman


Im Anschluß an ein Gefecht folgt jeweils eine kurze Sequenz





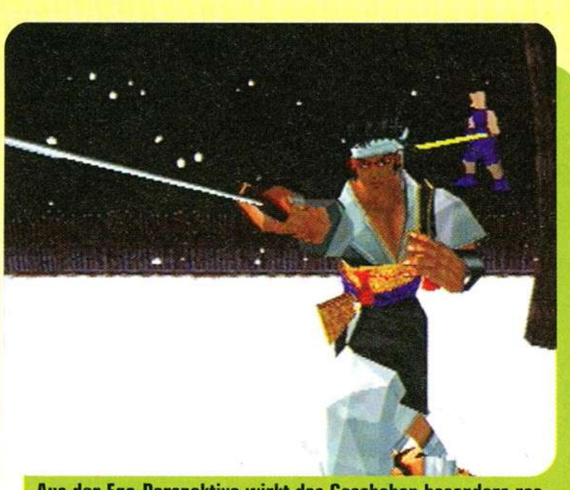




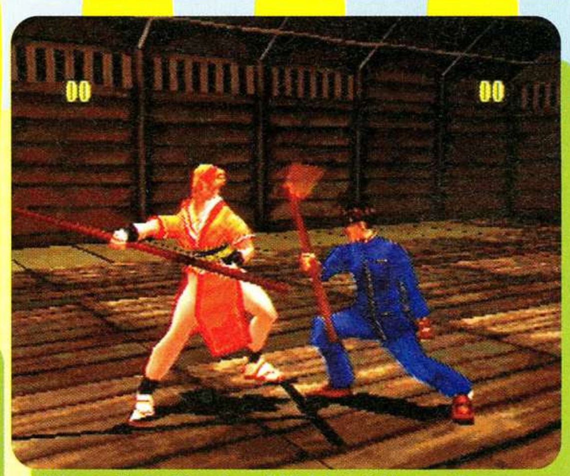




Wenn ein Hersteller, der sich auf die Produktion von Rollenspielen spezialisiert hat, ein radikal anderes Genre wählt wie z.B. Beat'em Ups, dann darf man gespannt sein, wie das fertige Produkt aussieht. Bereits mit Tobal No. 1 hat Squaresoft ja vorgemacht, daß man durchaus in der Lage ist, ein ansprechendes Prügelspiel auf die Beine zu stellen. Bushido Blade geht weiter, es ist der Versuch, das Genre durch echte Innovation zu revolutionieren. Squaresoft hat dabei auf Realismus gesetzt : Es gibt keine Energieleiste! Wenn einer der bewaffneten Kämpfer einen schweren Treffer an Kopf, Brust oder Bauch hinnehmen muß, ist der Fight zu Ende. Schließlich wird mit echten Schwertern und nicht mit Suppenlöffeln gefochten. Bushido Blade läßt den Spieler aus sechs verschiedenen Charakteren und acht unterschiedlichen Waffen wählen, je nach Kombination entstehen Kämpfer mit anderen Special Moves. Wer allein vor seiner PlayStation sitzt, darf sich für einen der folgenden Modi entscheiden: Story stellt das Herzstück von Bushido Blade dar, zwischen den einzelnen Auseinandersetzungen wird eine Geschichte erzählt, um die jeweiligen Schauplätze mit einem inneren Zusammenhang zu versehen. Chambara ist die klassische Survival-


Aus der Ego-Perspektive wirkt das Geschehen besonders realistisch


Am Boden liegende secondary weapons können aufgenommen werden


Wie gut die Grafikengine wirklich ist, sieht man z.B. an den Beinen der weiblichen Kämpferin

Variante: solange man selbst überlebt, kann man seine Gegner ins Jenseits befördern. Trainiert wird im Practice-Modus, hier verwendet man keine echten Schwerter. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit, seinen Säbel aus der Ego-Perspektive zu


Die Kämpfer führen im Intro eine Kata vor


Mit etwas Übung lassen sich die Angriffe rechtzeitig parieren


Der Schnee fällt echt dreidimensional


Man kann sich völlig frei bewegen

schwingen. Für einen weiteren menschlichen Kontrahenten, sollte man „Two-Player" selektieren.

Leider extrem japanisch

Als durchschnittlich sprachbegabter Europäer kratzt man bei Bushido Blade eher an der Oberfläche. Die Anleitung enthält zwar einige Sätze Englisch, doch die vielen kleinen Kniffe werden nur einem japanischsprechenden Menschen zuteil. Squaresoft hat das zweite Beat'em Up zudem massiv mit Neuerungen überladen. Viele gute Ansätz allein machen jedoch noch kein gutes Spiel. Wer genügend Geduld mitbringt, kämpft sich also ins eigenwillige Spieldesign und wird mit Sicherheit eine gewisse Zeit seinen Spaß haben. Langfristig wage ich aber ernsthaft an der Motivationsfähigkeit des Programms zu zweifeln. Wer sich an den ausgezeichneten Grafiken sattgesehen und an dem ungewöhnlichen Kampfsystem sattgespielt hat, wird Bushido Blade schnell im Regal verstauben lassen.


Ähnlich wie bei Soul Edge ziehen die Schwerter einen kleinen Schweif hinter sich her

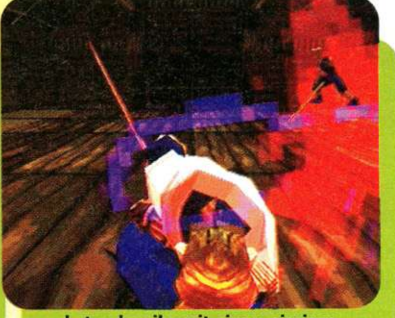


Noch 'ne Chance!






Wir konzentrieren uns auf den Gegner...


...und strecken ihn mit einem einzigen Schlag nieder



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8+
Besonderheiten:	Memory Card, Link, analoger Controller
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Lightweight
Testmuster:	Fusion Tel.: 02352 / 350034
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	139,- DM

7 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	7

Gunter Glos · Stephan Girlich

BallBlazer Champions

Einstiegshilfe

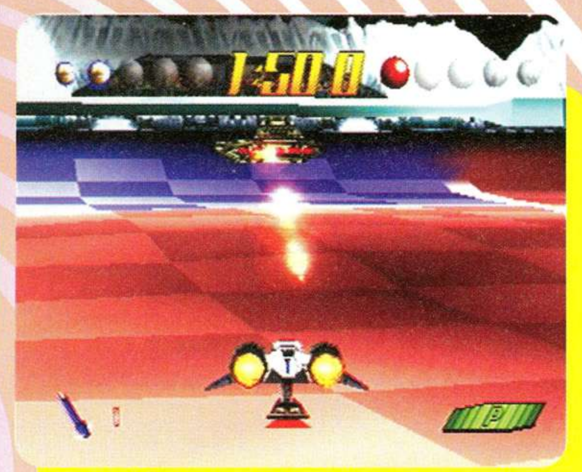
Schießt den Plasmorb vor Euch her, wenn Ihr keine Energie mehr für den Turbo-Boost habt. Paßt dabei auf, daß Ihr kein Hindernis trefft, weil Ihr ihn sonst nur schwer unter Kontrolle bringt. Nach einem erfolgreichen Torschuß kehr Ihr sofort in die Nähe eines Energiefeldes zurück und wartet nicht bis das Replay eingespielt wird. So seid Ihr sicher der erste am Ball. Wenn Ihr in Ballbesitz seid, sucht Euch Euren Weg zum Tor kreuz und quer über das Spielfeld, um genug Energie für die Turbo Boosts zu sammeln. Wenn Ihr Euch nicht sicher (bei den Torschüssen) seid, dann tragt den Plasmorb so nach wie möglich an das Tor oder in das Tor hinein.











Die Tore sind schwer zu treffen, da sie entweder sehr klein sind oder sich bewegen

Nachdem 2000 Raumschlachten keinen Gewinner hervorbringen konnten, unterzeichneten die Führer der vier vorherrschenden Rassen ein Abkommen, das die blutigen Schlachten beilegen sollte. So entstand eine neue Sportart, zu der jede Rasse einmal im Jahr ihre besten Sportler entsendet, um den Ball Blazer Champion unter sich auszumachen. In diesen 14 Tagen ist der Frieden ausgesetzt. Es bricht ein organisierter Krieg aus, in dem zwei Kämpfer, genannt Blazers, in einer Arena um einen Plasmorb kämpfen. Am Ende dieser Meisterschaften wird der beste Recke zum Master Blazer gekrönt.

Der Beste soll gewinnen

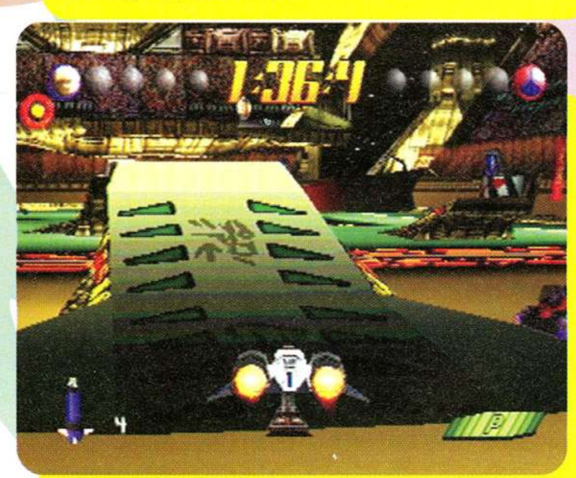
Das Ziel des Spiels ist, den Ball, offiziell Plasmorb genannt, während der nächsten vier Minuten so oft wie möglich in das gegnerische Tor zu schießen. Die Runde ist vorzeitig beendet, wenn einer der Kontrahenten mehr als fünf Tore erzielt. Jeder Teilnehmer besitzt ein Gefährt, das sogenannte Rotofoil, das sich durch vier grundlegende Eigenschaften, wie Schnelligkeit, Handling, Schußstärke und Energiespeicher, charakterisieren läßt. Als zusätzliche Hilfe dienen ihm Items, die er gegen seinen Rivalen taktisch zum Einsatz bringen kann. Hierzu zählen folgende Gegenstände: das Cloaking Device, das den Spieler für eine kurze Zeit unsichtbar macht, der Plasmorb Magnet, der dem Gegner den Spielball aus der unmittelbaren Umgebung entreißt, und der Destabilization Field Dispenser, der das Rotofoil des Feindes außer Kontrolle geraten läßt oder den Plasmorb in seiner Flugbahn stoppt. Die Land Mine entzieht dem Konkurrenten spielentscheidende Energiereserven und wirbelt ihn in die Luft. Mit der Freeze Gun beschießt der Spieler das gegnerische Rotofoil, um es für einen bestimmten Zeitraum in seinen Aktionen zu hemmen.



Es stehen Euch acht verschiedene Rassen zur Auswahl. Hier seht Ihr zwei Charaktere und Ihre Leistungswerte




Leider sind viel zu wenig grafische Schmankerl, wie diese Toreffekte, im Spiel enthalten



In den Arenen sind riesige Sprungschanzen und Hindernisse aufgestellt



In der unteren Leiste seht Ihr die Upgrade-Kits, mit denen Ihr Euer Rotofoil aufwertet



Auf dem Spielfeld findet Ihr hilfreiche Items, die Ihr gegen Eure Kontrahenten einsetzt

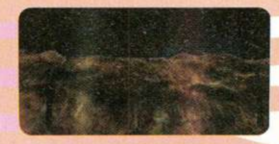


Mit Hilfe dieses Energiefeldes könnt Ihr Euren Turbo-Booster wieder aufladen. Den Ladezustand seht Ihr an der grünen Energieanzeige rechts, unten am Bildschirmrand

Des weiteren besteht das Arsenal aus Schußwaffen, die die Gegenseite in ihrer Handlungsweise beschränken. Um eine Chancengleichheit der konkurrierenden Rassen zu erschaffen, werden hilfreiche Upgrades zum Kauf angeboten. Der Launcher, der den Schuß des Plasmorbs verstärkt, die Engine Upgrades, die die Motorleistung der Rotofoils verbessern, die Power Upgrades, die das Energiefassungsvermögen für den Turbo Boost vergrößern sowie die Ladezeit der Zellen optimieren, die Shield-, die Handling- und die Turbo-Upgrades, die die Abwehrkräfte, die Wendigkeit und den maximalen Turbo-Boost der Kampfmaschinen verbessern. Ausgetragen werden die Kämpfe in 12 unterschiedlichen Stadien und drei Ligen. Acht unterschiedliche Rassen nehmen an den alljährlichen Auseinandersetzungen teil. Gespielt wird in vier verschiedenen Game-Modi. Der Practice-Modus stimmt den Spieler auf die bevorstehenden Kämpfe ein. Im Tournament-Modus gilt es, acht Kontrahenten in der Vorrunde und vier weitere Gegner im Finale um den Titel des Ball Blazer Champions zu bezwingen. Im Freeplay-Modus stehen dem Spieler zuerst vier und später weitere acht Arenen, alle Spielfiguren und jedes erdenkliche Upgrade zur Auswahl, um sich mit den Optionen des Spiels anzufreunden. Zuletzt wurde der obligatorische Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus integriert. Hier kann man gegen einen menschlichen Gegenspieler auf geteiltem Bildschirm antreten. Je mehr Stadien man im Tournament-Modus erkämpft hat, desto mehr Arenen stehen in den Freeplay-Modi zur Auswahl.



In der Auswertung seht Ihr, wieviele Runden Ihr pro Match gewonnen habt









Let me see this great goal again

Schade, Ball Blazer sollte die Nachfolge seines ruhmreichen C64-Vorgängers antreten. Doch in mir konnte die richtige Begeisterung für das Werk aus der Schmiede von Factor 5 nicht aufkommen. Zwei grundlegende Fehler sind unterlaufen. Zum einen hapert es am dynamischen Gameplay, das Ball Blazer zu seiner Zeit uneingeschränkte Spielbarkeit verlieh. Zum anderen fällt die mangelte Übersicht, die der grafische Overload erzeugt, sehr negativ ins Gewicht. Wieder einmal haben es Entwickler nicht geschafft, ein altbewährtes Spielprinzip in eine der Gegenwart angepaßte Umgebung erfolgreich zu integrieren. Trotz des gestiegenen Schwierigkeitsgrades hat sich Ball Blazer den gewissen Charme des Vorgängers gerade im Zwei-Spieler-Modus bewahrt. Was bleibt ist ein 3D-Action-Sport-Titel, den man bevorzugt mit Freunden spielen sollte.



System: .... PlayStation
Genre: 3D-Sport-Action
Spieler: 1-2
Level: .... 12+
Besonderheiten: .... Memory Card, Paßwort

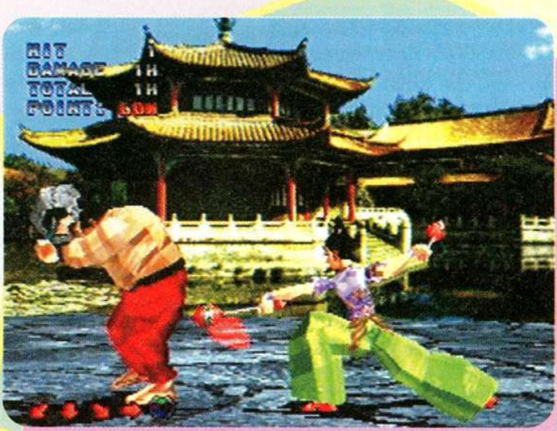
Hersteller: .... Lucas Art Ent.
Entwickler: .... Factor 5
Testmuster: .... Fusion
Tel.: 02352 / 530034
Veröffentlichung: ...... US-Import
Ca. Preis: .... 99,- DM

6 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 5

Andreas Binzenhöfer • Philipp Noack

Sangoku Musou


Der Practice Modus wurde gnadenlos von Tekken 2 kopiert


Nur Fliegen ist schöner

Einstieghilfe

Neueinsteiger sollten sich zunächst im Practice-Modus mit Combos und Special-Moves vertraut machen. Wer mit dem PlayStation-Pad nicht zurecht kommt, kann die beiden wichtigsten Special-Moves sogar auf Taste legen. Scheut Euch auch nicht, das Spiel auf Easy durchzuspielen, da Ihr alle Abspannfilme bereits im leichtesten Schwierigkeitsgrad zu sehen bekommt.


Die Special-Leiste ermöglicht Power Moves


Wenn sich der Gegner schnell wegdreht, schlägt man schon einmal ins Leere





IMAGE SONG

Spätestens nach dem mehr oder weniger zeitgemäßen Render-Intro weiß man Bescheid: bei Sangoku Musou handelt es sich keinesfalls um japanische Literatur des 13. Jahrhunderts, sondern um KOEIs neuestes Prügelspiel für Sonys PlayStation. Und wie man ebenfalls schnell bemerkt, geizt dieses auch nicht mit seinen Spielmodi. Neben einem obligatorischen Ein-Spieler-Arcade-Modus und dem ebenso selbstverständlichen Zwei-Spieler-Versus-Modus, besteht die Möglichkeit, in drei Mann großen Teams gegeneinander anzutreten oder, der Gaudi halber, ein Turnier zu veranstalten, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können. Wem das immer noch nicht genug ist, kann gerne im Time-Trial gegen die Zeit ankämpfen oder im Endurance-Mode zeigen, wie lange er seinen Mann stehen (lassen) kann. Einsteigern ins Genre steht ein äußerst komfortabler Practice-Modus à la Tekken 2 zur Verfügung. Mit einem der zehn, zu 90% männlichen Fighter, begibt man sich auf die nächstbeste Wiese und darf dort nicht nur seine, im Alltagsstreß angesammelte Wut an einem Dummy auslassen, sondern bekommt simultan angezeigt, welche Tastenkombination den eben noch eher planlos ausgeführten Combo ausgelöst hat und wieviel Schaden dieser dem Gegner zugefügt hat. Etwas fortgeschrittenere Spieler können den Dummy auch auf drei Intelligenzstufen zum Leben erwecken und so vor allem auch das wichtige Blocken einüben. Im eigentlichen Spiel stehen uns Joypad-Artisten gerade mal zwei Attack-Buttons und zwei Defense-Buttons zur Verfügung. Um so erstaunlicher, wieviel Moves, Special Moves und Combos man jedem einzelnen der allesamt mit Waffen ausgestatteten Figuren entlocken kann. Ungeübtere Spieler können sich sogar ähnlich zu Toshinden Special Moves auf eine einzige Taste legen und somit per Knopfdruck wahre Wunder vollbringen. Statistiken sowie Punktestände und Rekorde können praktischerweise auf einer Memory Card gespeichert werden. Als anscheinend (für japanische Verhältnisse ?) extrem witziges Extra wurde im Optionsmenü der Zusatz Image Song spendiert, bei dessen Aufruf wir nicht nur die japanische Version von „Blue Sky Blue, so Blue" zu hören bekommen, sondern auch noch fünf Japaner-Mädels sehen, die entweder aus dem fernöstlichen Playboy entliehen wurden, genauso gut aber auch einem Fachblatt für Topfschnitt-Frisuren entsprungen sein könnten.

Mousse au chocolat ?

Wer Sangoku Musou längere Zeit gespielt hat wird unweigerlich zu dem absolut ins Schwarze treffenden Fazit kommen: Sangoku Musou ist ein Beat´em Up. „Wie darf man das verstehen?" wird man sich (zu Recht) fragen. Nun gut, zehn Fighter sind in etwa Beat´em Up Standard. Fürs Durchspielen gibt's zwar keine neuen Charaktere, dafür aber nette Rendersequenzen zu sehen. Die einzelnen Modi sind allesamt sauber programmiert, bieten aber nichts aufregend Neues. Trotz spärlicher Tastenbelegung sind ausreichend Moves vorhanden, die sich sogar akzeptabel ausführen lassen. Per Defense-Buttons lassen sich sogar unglaublich spektakuläre Abwehrtechniken verwirklichen, die allerdings eher unkontrolliert und zufällig entstehen. Die Grafik ist durchaus ansehnlich, und auch der Sound ist erträglich. Alles in allem läßt Sangoku Musou eigentlich nichts Gravierendes vermissen, bietet aber auch keinerlei neue Ideen oder Features. Naja, es ist eben ein ... Beat´em Up.



System: PlayStation	Hersteller: KOEI
Genre: Beat'em Up	Entwickler: Omega-Force
Spieler: 1-2	Testmuster: Non plus Ultra
Level: 10 Kämpfer	Tel.: 09131 / 51036
Besonderheiten: Memory-Card	Veröffentlichung: Japan-Import
	Ca. Preis: 129,- DM

7 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

Multimedia Corner

PLAYSTATION

2 Xtreme	79,90
A IV Evolution	98,-
Adidas Power Soccer 2	99,90
Agent Armstrong	**79,90**
Alien Trilogy	49,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever	89,90
Battle Stations	89,90
Black Dawn	89,90
Blast Chamber	89,90
Burning Road	79,90
Carnage Heart	79,90
Command & Conquer	99,90
Contra	95,-
Cool Boarders	89,90
Crash Bandicoot	99,90
Descent 2	89,90
Destruction Derby 2	96,90
Disruptor	79,90
Dragonheart	89,90
Earthworm Jim 2	89,90
Exhumed	79,90
Fade to Black	89,90
Fifa 97	88,90
Formel 1	99,90
Gunship	95,-
In The Hunt	89,90
International Moto X	89,90
Intern. Superstar Soccer	79,90
King Of Fighters	79,90
Kings Field	79,90
Konami Open Golf	79,90
Legacy Of Kain	89,90
Little Big Adventure	89,90
Liveforce Tenka	94,90
Mass Destruction	89,90
Mechwarrior 2	89,90
Micromachines V3	89,90
Monster Trucks	89,90
Myst	89,90
Namco Museum 3	79,90
Namco Tennis	89,90
NBA In the Zone 2	95,-
NBA Live 97	89,90
NHL 97	89,90
Pandemonium	89,90
Player Manager	89,90
PO'ed	99,90
Porsche Challenge	79,90
Rage Racer	94,90
Rebel Assault 2	79,90
Riot	89,90
Samurai Shodown	79,90
Sentient	94,90
Sim City 2000	89,90
Soul Blade	94,90
Soviet Strike	89,90
Space Jam	79,90
Speedster	89,90
Spider	**79,90**
Super Puzzle Fighter 2	**59,90**
Stadt der verlorenen Kinder	89,90
Suikoden	89,90
Tekken 2	99,90
Tempest X3	89,90
Tobal No. 1	89,90
Tomb Raider	89,90
Total NBA 97	79,90
Twisted Metal World Tour	89,90
Victory Boxing	89,90
VR Pool	89,90
WipEout 2097	95,-
Wing Commander IV	89,90
X-Com Terror from the deep	89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Analoger Joystick	114,95
Controller Orginal	39,90
GameBuster	85,-
GameKiller	54,90
Mad Catz Lenkrad	139,-
Link-Kabel	19,90
Memory Card 360 Blocks	99,90
Memory Card Orginal	34,90
neGcon	79,90
Predator Gun	59,90
RGB-Kabel	29,90

SEGA SATURN

Jeder Titel 49,90 DM - solange Vorrat reicht! - Bei Bestellung von drei Titeln legen wir einen weiteren gratis dazu!

pro Titel **49,90**

Alone In The Dark	Mystery Mansion
B.A. Toshinden Remix	NHL Hockey 97
Battle Monsters	Primal Rage
Black Fire	Rayman
Blazing Dragons	Revolution X
Casper	Rise 2
Chaos Control	Sega Rally
Darius II	Shining Wisdom
Dark Savior	Skeleton Warriors
Daytona USA	Space Hulk
F1 Challenge	Starfighter 3000
FIFA Soccer 96	Toshinden URA
Galactic Attack	True Pinball
Gex	Virtua Racing
Ghen War	Virtual Racing
Golden Axe	Virtual Open Tennis
Iron Man X-O	World Cup Golf
Johnny Bazookatone	WWF Wrestlemania

NINTENDO 64

FIFA Soccer	119,90
Goemon*	129,90
Intern. SuperStar Soccer	129,90
Mario Kart 64*	89,90
NBA Hangtime*	128,-
Super Mario 64	89,90
Pilotwings 64	109,-
Star Wars - Shad. o.t. Empire*	128,-
Turok	139,-
Wave Race 64	89,90
Wayne Gretzky Eishockey*	128,-

* noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

NINTENDO 64 HARWARE

Konsole	399,-
Controller, grau	49,90
Controller, farbig	49,90
RF-Set	44,90
Memory Card 1MEG	39,90
Memory Card 5MEG	69,90
Universaladapter	49,90

Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (BB)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

Versand:
Post-NN 9,90 DM,
VK (Scheck o. Bar) 7,- DM
Kreditkarte 12,- DM -
Ausland (nur VK) 18,- DM

PLAYSTATION-HIT TIPS



59,90



79,90



79,90

PLAYSTATION-HIT TIPS







Fabian Döhla • Stephan Girlich

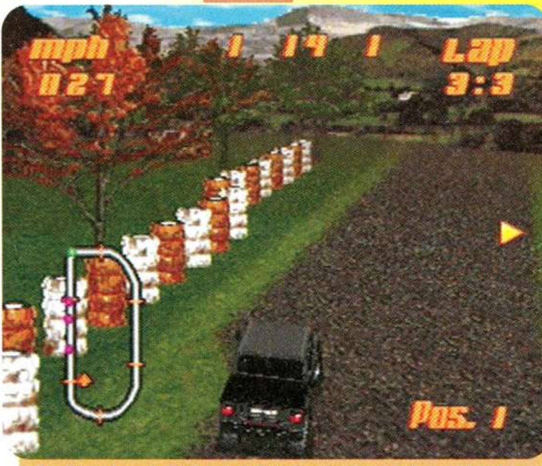
Test Drive Off-Road

Einstiegshilfe

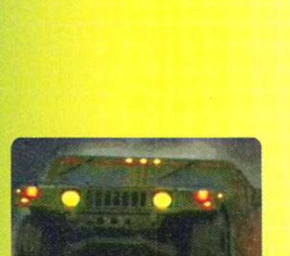
Fahrt anfangs alle Strecken mehrmals im Trainigsmodus, um Euch mit ihren Tücken vertraut zu machen. Bleibt zu Beginn knapp hinter den Computergegnern, da diese ständig Abkürzungen benutzen, die Ihr Euch dann einfach abschaut.
Habt Ihr Euch total verfahren, so sucht nicht lange den richtigen Weg, sondern „beamt" Euch mit R2 zurück zum letzten Checkpoint.



Die Checkpoints müssen für eine vollständige Runde alle überquert werden



Die Streckengrafik baut sich teilweise erst sehr spät auf









Accolade kann es nicht lassen. Schon auf dem C64 gab man dem Zocker die Möglichkeit, mit allerlei Fahrzeugen über die Straßen zu heizen. Die vorliegende PlayStation-Fassung hat jedoch mit seinen Vorgängern bis auf den Namen nicht mehr viel gemein. Konnte man am Amiga (Test Drive 2 - The Duel) noch diverse Sportwagen Probe fahren, so stehen diesmal ausschließlich geländetaugliche Fahrzeuge zur Auswahl. Der legendäre Hummer, eine Mischung zwischen Unimog und Panzer, ein Land Rover Defender 90, ausgestattet mit einer 182 PS starken V8-Maschine, ein Chevy K-1500 Z-71, der klassische Pick-Up, jedoch mit 255 feurigen Pferdchen unter der Haube, und last but not least der Jeep Wrangler, mit seiner 4 Liter-Maschine das stärkste Gefährt. Später kommen noch vier weitere Fahrzeuge dazu (Monster Truck, Buggy, Hot Rod und das allseits beliebte Stock Car), da diese aber nur im Practice Mode zur Verfügung stehen, sind sie für das eigentliche Spiel eher unwichtig. Natürlich ist der eben erwähnte Trainingsmodus mit drei Computergegnern nicht schlecht, am meisten Spaß macht TDOR jedoch in den zwei Ligen, zum einen in der Mixed League, in der man in einer Gruppe von 23 Computergegnern um diverse Pokale kämpft, zum anderen in der Class League, bei der es darauf ankommt, mit einem anfangs gewählten Vehikel sechs Rennen zu gewinnen, um einen Abspann mit leckeren Bikini-Babes zu sehen.



Alles drin, alles dran

Accolade hat an alles gedacht. Nach einem wunderschönen Full Motion-Intro kann man sich im Hauptmenü Features wie den Schwierigkeitsgrad, die Pad-Konfiguration (das Pad ist mit Beschleunigung, Bremsen, Driften, Rückwärtsgang, Hupe, Kamerafunktion und Rücksetzoption - für Geisterfahrer - vollständig belegt) oder die gewünschte Spielart aussuchen.



Die Cockpitperspektive ist durch das hohe Spieltempo nur wenig empfehlenswert

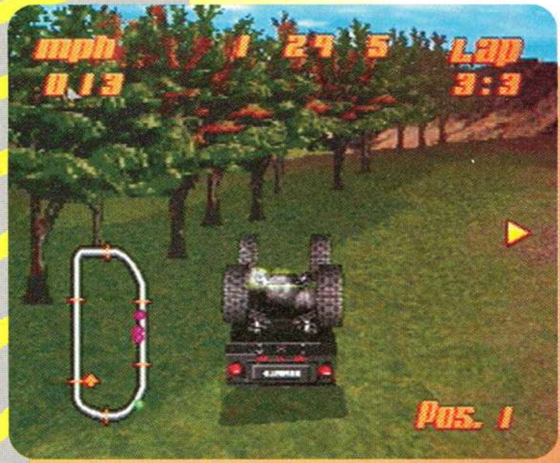


Im Zwei-Spieler-Modus leidet die Übersichtlichkeit deutlich

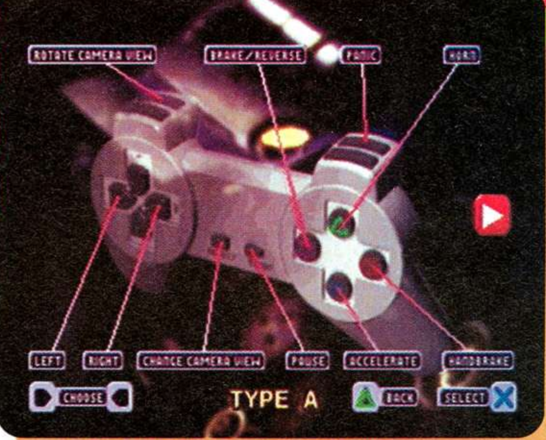
Auch das Laden von Spielständen oder Konfigurationen ist von hieraus möglich. Nun noch schnell das Fahrzeug (wie immer mit unterschiedlichen Beschleunigungs- und Höchstgeschwindigkeitswerten) und die


Auf Schnee ändert sich das Fahrverhalten nur marginal


Nur kurz nach dem Start ist das Teilnehmerfeld so eng beisammen


Treibt man es zu wild, landen die Ungetüme auf dem Dach

Strecke gewählt (es gibt insgesamt zwölf Kurse mit den drei Varianten Matsch, Schnee und Wüste), und schon geht's los. Die vier am Rennen beteiligten Gefährte werden in ansehnlicher 3D-Graphik gezeigt, die voreingestellte Kameraperspektive befindet sich, ähnlich wie bei Sega Rally oder Drifting Max, leicht hinter dem „Auto", der Spieler hat jedoch mittels Select-Taste die Möglichkeit, sich für eine andere der insgesamt vier Perspektiven zu entschei-

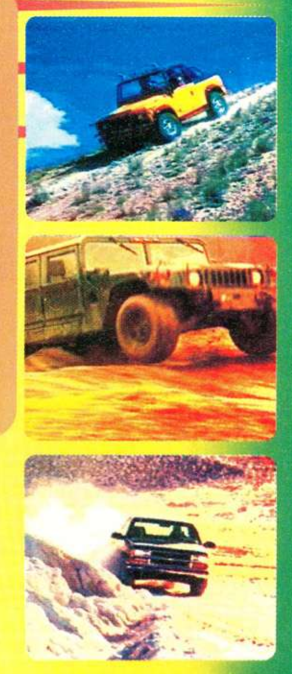


Das Joypad ist komplett mit Funktionen belegt

den, wobei es auch wieder eine fast schon obligatorische Cockpitansicht gibt. Leider führt der Start wohl bei den meisten Videospielern zu einem bösen Schockerlebnis. Die Graphik erscheint nämlich extrem spät, so daß man sich anfangs an den Gegnern orientieren muß, um nicht vollständig die Übersicht zu verlieren. So tuckert man minutenlang dem CPU-gesteuerten Kontrahenten hinterher, um die Strecke kennenzulernen. Erst in der dritten oder vierten Runde traut man sich, die Pole Position zu übernehmen, ohne in ständiger Angst vor der totalen Irrfahrt zu leben. Da habe ich auf der Playstation schon deutlich besseres gesehen, wie zum Beispiel Hardcore 4 x 4.

Learning by doing

Das klingt jetzt alles recht krass, kennt man hingegen nach zwei, drei Spielstunden die ersten Strecken, so wiegt dieses Manko nicht mehr ganz so schwer. Im großen und ganzen ist TDOR nämlich ein unterhaltsames Spiel. Die riesigen Blechungetüme lassen sich ordentlich steuern (wenn auch ohne NeGcon), die Gegner verhalten sich recht intelligent, der Sound ist sehr gut gelungen (Anspieltips: Track 2 & 4) und auch die Soundeffekte können gefallen, man verwendete sogar die Original Motorengeräusche. Daß sich Accolade Mühe gegeben hat, merkt man in jeder Hinsicht: man kann die Eigenschaften der Fahrer verändern, auch ein Zwei-Spieler-Modus ist mit von der Partie (wahlweise vertikal oder horizontal geteilt, oder gar per Link-Modus), und Strecken sind genügend vorhanden. Wer schon immer einmal mit solch übermotorisierten „Geschossen" ohne Rücksicht auf Verluste (die Fahrzeuge sind auf Wunsch unzerstörbar) durch die Landschaft pflügen wollte, greife zu, die anderen halten sich lieber an gepflegtere Rasereien wie Rage Racer oder Formel 1.





Der legendäre Hummer


Auf der Streckenkarte sind die Wagen als Punkte markiert

System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2 (auch Link)
Level: 12 Strecken
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Accolade
Entwickler: Elite
Testmuster: Games Zilch
Tel.: 09721 / 21623
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: K.A.

7 von 10

Grafik 7
Sound 8
Gameplay 7

Holger Gößmann • Stefan Hellert

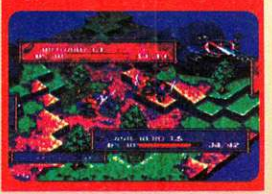
Vandal Hearts



In einer Stadt kommt Ash jederzeit an neue Waffen und Gegenstände

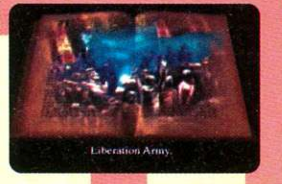
Einstiegshilfe

Von welcher Seite man einen Gegner attackiert, ist in Vandal Hearts von besonderer Bedeutung. Zunächst sollte man den Widersachern im wahrsten Sinne des Wortes in den Rücken fallen. Danach zieht man die Kämpfer an die Seiten und erhält bei neuerlichem Angriff zusätzliche Unterstützung von hinten. Zum Schluß kann man dann den Gegner aus sicherer Entfernung mit dem Bogen erledigen.







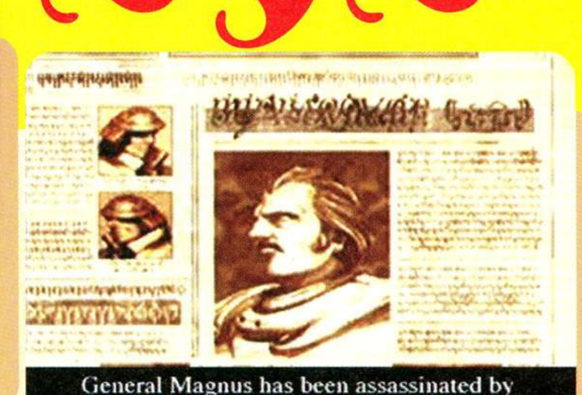


Kurz nach der Veröffentlichung von Konamis erstem Rollenspiel Suikoden folgt die Firma jetzt mit einem Shining Force-Verschnitt. Das Strategie-RPG trägt den Namen Vandal Hearts.

Vor langer Zeit schickte die Gottheit Toroah seine Gesandten auf die Erde, um der Menschheit Wohlstand und Glück zu bringen. Zunächst taten sie auch wie ihnen geboten und gründeten im Königreich Sostegaria die Ashah Dynastie. Doch bald zersetzte Korruption die Führungsriege, und das Volk hatte unter einem schrecklichen Regime zu leiden. Als die Last zu groß wurde, führte Arris the Sage die Bürger zur Revolution. Der Gegenschlag des Regimes war fürchterlich, doch dank der hervorragenden Taktik Ihres Anführers konnten die Bürger den Sieg davontragen. Die Republik Ishtaria wurde ausgerufen und alle hofften, daß der Kriegsheld auch in Friedenszeiten das Ruder in die Hand nehmen würde. Kurz vor der ersten Nationalversammlung allerdings verschwand Arris spurlos. 15 Jahre später schlüpft der Spieler in die Rolle von Ash Lambert, eines Agenten des Geheimdienstes von Ishtaria, der zunächst kleinere Diebesbanden und Feinde der Republik bekämpft. Mit zunehmender Spieldauer erfährt Ash jedoch von den dunklen Machenschaften der Regierung und wechselt auf die Widerstandsseite. Es scheint zu spät zu sein, denn der Oberbösewicht Dolf konnte sich schon die Flammen des Urteils und den königlichen Ring aneignen, zwei magische Utensilien, die ihrem Besitzer unvorstellbare Macht verleihen. Aber es gibt noch eine Möglichkeit, den Machtbesessenen zu stoppen: das legendäre Schwert Vandal Heart.

Streng unterteilt

Vandal Hearts ist, ähnlich wie Shining Force, streng in zwei Parts unterteilt: in den Strategie- und den Adventureteil. Zunächst kämpft man auf einer der zahlreichen Karten um Erfahrungspunkte und Geld. Die eigene Party besteht dabei aus maximal 12 Leuten, die aus verschiedenen Kämpfertypen wie Krieger, Vogelmenschen und Bogenschützen bestehen. Jede Figur kann einzeln gezogen werden und neben den obligatorischen Optionen Attack, Magic und Item noch Gegenstände untersuchen und verschieben. Letztere Möglichkeiten wurden zum Lösen von Schalterrätseln ins Game eingebaut. Um einen besseren Überblick zu gewähren, kann der Spieler mittels der L- und R-Tasten die Kameraposition verändern. Zu Beginn des Kampfes wird das Ziel bekanntgegeben, daß der Spieler auf der Karte erreichen soll. Dies kann Flucht, Beseitigung aller Gegner, Beschützen eines gewissen Partymitglieds usw. umfas-



Zwischen den Episoden folgt ein besonders langer Zwischenspann



Zoomt die Grafik zu nahe heran, werden die Kämpfer sehr pixelig



Das dreckige Dutzend: Die Party auf der alles entscheidenden letzten Karte



Im Dojo steigt man in neuer Kämpferklassen auf, oder läßt sich wewrtvolle Tips geben.



Die Übersichtskarte verrät die Stellung aller Widersacher



Geschafft! Ein Partymitglied ist im Level gestiegen



Hel Spites wird später von Dolf ermordet



Die Gegner werden von der Karte gefegt

sen. Ist dieses Ziel erreicht, werden besiegte Gegner und eliminierte Mitstreiter auf der Haben- bzw. Sollseite des Spielerkontos verbucht und der Weg in die nächste Stadt angetreten, wo der aktuelle Plot vorangetrieben wird. Hier ersteht der Held auch neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Hat eine der Figuren den Level 10 oder 20 erreicht, so kann sie im Dojo in die nächste Kämpferklasse aufsteigen und somit Ihre Offensiv- und Defensivwerte erheblich verbessern.

Shining Hearts

Vandal Hearts merkt man den Einfluß des Mega Drive Topsellers deutlich an. Zu deutlich sind die Parallelen in Spielaufbau und Gameplay. Doch die technisch leicht aufgemöbelte Version macht Spaß wie nie. Auf den rund 30 Karten steht dem Spieler ein intelligent vorgehender Computergegner gegenüber. Die Tage des simplen Plattmachens sind dank mannigfaltiger Missionsziele ebenfalls gezählt. Hinzu kommt ein interessanter, abwechslungsreicher Handlungsstrang, der den Spieler bei der Stange hält. Erfreulich gut sind auch die deutschen Texte, die bei anderen Titeln schon des öfteren für Unmutsäußerungen einheimischer RPG-Fans sorgten. Technisch ist das Game nicht gerade richtungsweisend, aber Bitmaps und leichtes Hintergrundgedüdel reichen für das Strategiespiel völlig aus. Alles in allem bleibt Konamis neustes Produkt ein uneingeschränkt empfehlenswerter Titel, der Rollenspielfans ca. 20 spannende Spielstunden bietet. Für alle Freunde des Strategie- und RPG-Genres ist der Titel ein Muß, allen anderen kann ich nur raten, das Game beim örtlichen Videospielhändler einmal probezuspielen.


Mit Hilfe der L- und R-Taste ist das gesamte Schlachtfeld perfekt einzusehen

Hintergrund

Shining Force I und II waren zwei sehr erfolgreiche Mega Drive Titel aus den Jahren 93 und 94. Erstmals wurden hier die Genres RPG und Strategie erfolgreich vermischt.
Wegen der geringeren Rechenleistung wurde aber das Schlachtfeld nicht von oben dargestellt und bei einem Angriff in eine Extragrafik umgeblendet.

System: PlayStation	Hersteller: Konami
Genre: Stragtegie-RPG	Entwickler: Konami
Spieler: 1	Testmuster: Konami
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Memory Card, dt.Texte	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM



9 von 10

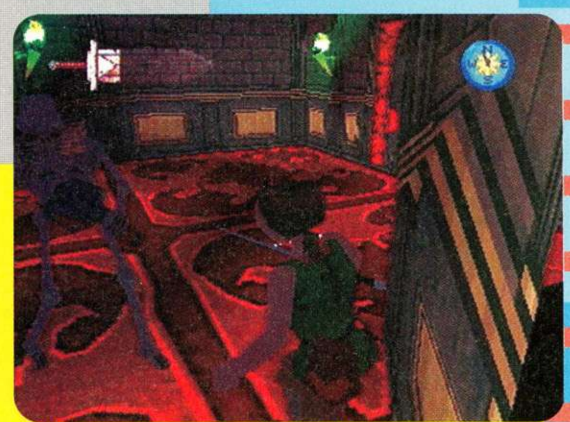
Grafik: 5
Sound: 5
Gameplay: 9

Fabian Döhla • Stephan Girlich

Excalibur 2555AD



Im ersten Level gebt Ihr dem Barmann ein Glas, woraufhin dieser laut eigener Angabe wieder dick im Geschäft ist (!???)



Die Gegner insgesamt sind abwechslungsreich und können mit fortlaufender Spieldauer immer mehr einstecken

Einstiegshilfe

Obwohl der erste Level noch recht einfach ist, hier ein paar Tips:
Der Kellner braucht das leere Glas, den erhaltenen Rum gebt Ihr dem Trickbetruger. Die Ratte im Gang fangt Ihr mit dem Fleisch, das Ihr nach dem Abschlachten des Raubers bekommt. Gebt sie dem Typen in dem Raum mit dem Bett, nun konnt Ihr das Medi-Kit mitnehmen; der Verwundete am Anfang des Dungeons gibt Euch als Dank fur Eure Anstrengungen dann eine Batterie fur den Roboter im ersten Raum, welcher die Tür zu Level 2 offnet.
Da es nichts hilft, zwar alle Ratsel zu lösen, aber ständig auf die Mutze zu bekommen, hier noch die zwei Special Moves:
Jumping Slice: X, Viereck, Kreis, Dreieck
Roundhouse Swing: X, Dreieck, Kreis, Viereck



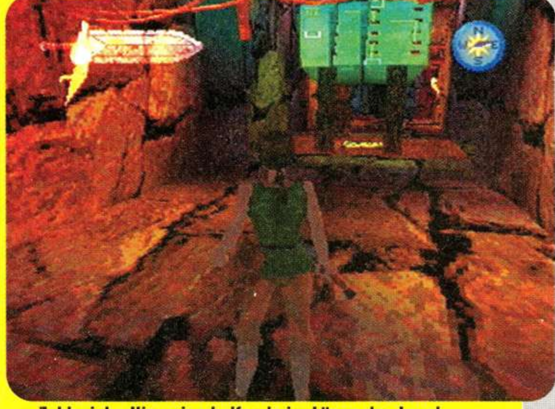
Die ersten Gegner sind von mächtiger Statur, aber leicht zu besiegen

Ich fand es schon immer besser, wenn die Hintergrundstories von Videospielen zumindest im entferntesten ein Fünkchen Wahrheit beinhalten. Bei Excalibur 2555AD trifft dies zu: Jäger aus der fernen Zukunft haben nämlich einfach mal so das legendäre Schwert Excalibur (ja, das gab's wirklich) gestohlen, was uns das kurze Intro bildlich vorführt. Merlin, die Zauberlegende, ahnt schreckliches, da dieses Schwert in den falschen Händen verheerende Auswirkungen haben kann. Deshalb schickt er den Spieler in Form des Zauberlehrlings Beth in die Zukunft, um alles wieder ins Lot zu bringen. Merlin gibt seinem Azubi noch rasch ein Schwert und einen kleinen Beutel Zauberpulver mit, damit er in den Reihen der Gegner ordentlich aufräumen kann.

Hat der alte Hexenmeister sich doch einmal wegbegeben..

Ohne große Einführung und ganz auf sich allein gestellt, steht man zu Beginn des Spiels im ersten Dungeon. Die Graphik erinnert sofort an andere Spiele aus dem gleichen Genre, wie etwa Tomb Raider oder Resident Evil. Man kann sich frei in den Labyrinthen bewegen, ein Kompaß und eine Automapping-Funktion erleichtern dieses Unterfangen ungemein. Die Steuerung unserer Nachwuchsheldin (löblicherweise wieder ein Mädel) gestaltet sich unkompliziert, jedoch ist die Richtungswahl etwas gewöhnungsbedürftig. Prinzipiell unterscheidet man zwischen der Standard-Fortbewegung und dem Kampfmodus, der mit R1/R2 aktiviert wird. Trifft man im Laufe des Spiels also auf einen der durchweg fair plazierten Gegner, so kann man diesen mit diversen Schwerthieben ins Jenseits befördern, wobei es drei Angriffsvarianten (inklusive zwei Special Moves) und

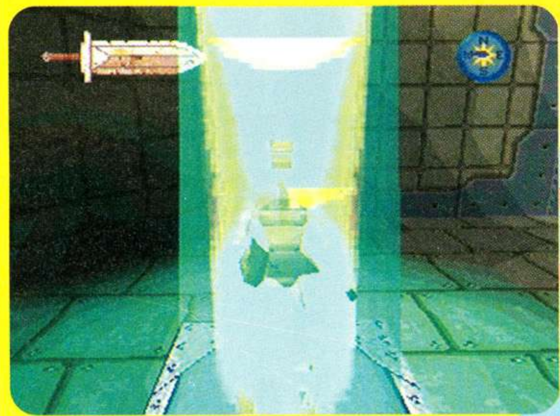




Zahlreiche Hinweise helfen beim Lösen der Level



Alle Texte sind in deutscher Sprache


Mittels Teleporter gelangt man in verschiedene Räume


Die Schalterrätsel sind nicht sonderlich anspruchsvoll

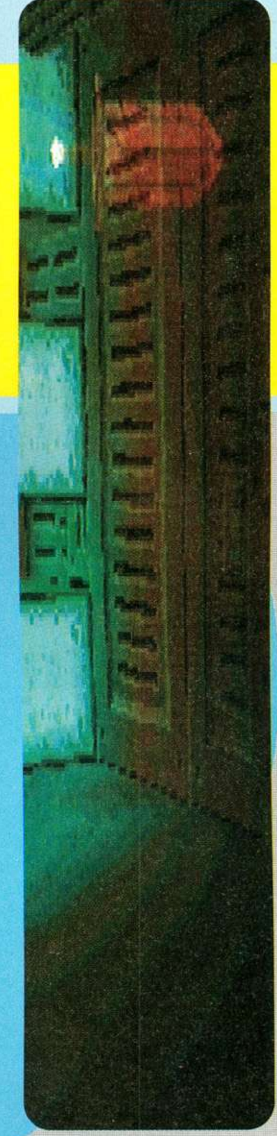

Schwert gegen Plasma-Wumme - echt fair!!!


Gegen Lara aus Tomb Raider wirkt die Excalibur-Protagonistin eckig und nur wenig attraktiv

eine Verteidigungsmöglichkeit gibt. Sind die ersten zwei der insgesamt 13 Dungeons noch verhältnismäßig schnell gelöst, so steigt der Schwierigkeitsgrad ab Level 3 aufgrund höheren Umfangs und kniffligeren Rätseln (die trotzdem alle lösbar bleiben) stetig an. Excalibur 2555AD ist in drei grobe Teile gegliedert: das untere Reich, dessen Volk gemeinerweise den Fabians (echt!) das Lebenslicht ausblasen will, das mittlere Reich (FFF Fabian Freedom Fighters) und schließlich noch in das Oberreich, der sogenannten Orts.

The story so far

Excalibur ist ordentlich aufgemacht. Die Graphik erfüllt zwar nicht ganz die hohen Ansprüche, die man heutzutage an Produkte dieser Art stellt; vor allem unser Heldensprite ist leicht deformiert, da hilft auch ein Wechsel der Kameraperspektive nichts. Die Storyline bleibt übersichtlich, auch die Anwendung von Zaubersprüchen oder Gegenständen (die sich ähnlich wie bei Monkey Island miteinander kombinieren lassen) bleibt im Rahmen des Machbaren. Die akustische Seite hat man nicht vernachläßigt, die Musik ist zwar nicht ganz stilecht, gefällt aber trotzdem gut; alle Dialoge mit den zahlreichen Personen, denen man während des Spiels begegnet, sind vollständig gesprochen. Das war's dann aber auch schon. Großartige Höhepunkte erlebt der Spieler leider nicht, sogar der Kampf mit dem letzten Oberschurken (der uns in unserer Landessprache unflätig beschimpft) schafft es nicht, die Atmosphäre eines Resident Evil aufzubauen. Schade, denn sowohl am Umfang als auch an der Story ist erkennbar, daß man sich angestrengt hat. Die fehlende Atmosphäre und der letzte graphische Feinschliff verhindern eine höhere Wertung, Adventure-Fans können trotzdem zugreifen.




Mittels Kompaß und Übersichtskarte behält man in den Labyrinthen den Überblick

System:	PlayStation	Hersteller:	Telstar
Genre:	3D-Adventure	Entwickler:	Tempest
Spieler:	1	Testmuster:	Telstar
Level:	13		
Besonderheiten:	Paßwort	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6

Julian Ossent • Stefan Hellert

Tigershark



Die einzige grafische Attraktion sind die sinkenden und explodierenden Großkampfschiffe



Die Umrahmung zeigt den Beschädigungsgrad der Gegner an

Einstiegshilfe

Zerstört zuerst die feindlichen Radar- oder Sonarstationen, sie locken weitere feindliche U-Boote an. Vernichtet auch die unscheinbareren Gebäudekomplexe, manchmal sind dort nützliche Extras versteckt. Versucht möglichst unter Wasser zu bleiben, über der Oberfläche kann sich die Tigershark nicht sonderlich gut zur Wehr setzen. Spart mit den MK-65, zielsuchende Torpedos sind besonders bei wendigen Gegnern eine große Hilfe.


Sonarverteidigungsanlagen sind unter Wasser eine der größten Gefahren


Mit kurzen Feuerstößen sind die schnellen Abfangjäger leicht zu treffen


Ein leider viel zu häufiges Bild: Die Tigershark auf dem Weg zum Grund

Im Jahr 2060 steht die Regierung Japans vor einem großen Problem. Die Bevölkerung ist über die Maßen gewachsen und der Energiebedarf der Großstädte übersteigt bei weitem die Leistungsfähigkeit der lokalen Kraftwerke. Doch einige schlaue Köpfe kommen auf die scheinbar geniale Idee, mit Hilfe neuartiger Förderungskomplexe die Vulkangräben, die Japan in vielen tausend Metern Tiefe unter der Wasseroberfläche umgeben, anzuzapfen und so das Energieproblem zu lösen. Doch als die Russen von den Plänen Wind bekommen, beschließen sie eigene Kraftwerke zu bauen und nebenei die der Nebenbuhler zu sabotieren. Das Resultat ist ebenso effektiv wie entsetzlich, Japan versinkt zu 90 Prozent im Pazifik. Doch noch geben sich die kleinen erfinderischen Asiaten nicht geschlagen, ein flugs konstruiertes Super-U-Boot, die Tigershark, soll die geschlagene Nation rächen. Eben dieses sollt Ihr nun in diversen Missionen einsetzen, um die verbleibenden japanischen Kraftwerke auszuschalten und die schwer bewachten russischen Pendants zu vernichten. Gesteuert wird die Tigershark am besten aus dem Cockpit, eine Außenansicht sowie eine stationäre Kamera sind zwar auch verfügbar, machen spielerisch aber nicht so viel Sinn. Nach der Auswahl eines der drei Schwierigkeitsgrade und einem kurzen Briefing beginnt auch sofort der Einsatz in den pazifischen Gewässern. Euer Fahrzeug ist in der Lage sowohl über Wasser russische Schiffe, Helikopter und Befestigungsanlagen zu bekämpfen, als auch unter der Meeresoberfläche die gegnerischen Jagd-U-Boote und Taps (die Kraftwerke) mit Torpedos und Geschützen zu beharken. Ein übersichtliches farblich abgestuftes Radar leistet Euch hierbei gute Dienste. Vom leichten U-Boot-Jäger bis hin zu gigantischen Flugzeugträgern bieten die Russen einiges an Waffen auf, um Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen, vor allem Eure Primary Targets, die feindlichen Taps, sind mehr als gut abgesichert. Die Tigershark ist in der Lage, eine Menge Treffer einzustecken, bevor die ersten Systeme ausfallen, doch zum Glück gibt es vereinzelt herumschwimmende Power-Ups, mit denen Ihr Euer Gefährt wieder auf Vordermann bringen könnt. Für jede Mission stehen drei U-Boote zur Verfügung, habt Ihr einen Einsatz erfolgreich abgeschlossen, erhaltet Ihr ein Paßwort oder dürft Eure Memory Card benutzen.

Massen- und Mängelware

Tigershark ist das typische Beispiel für einen Titel, den eigentlich niemand gebraucht hat. Weder grafisch noch soundtechnisch sonderlich beeindruckend, ohne dabei schlecht zu sein, noch von Story oder Gameplay bietet dieses Action-Spiel etwas, was noch keiner hatte. Die Missionen sind relativ eintönig und haben noch dazu einen, mit Verlaub gesagt, schwachsinnig hohen Schwierigkeitsgrad. Zwar ist dieser einstellbar, doch nur ab „Rock ´n Roll" sind mehr als sechs Level spielbar. Dankeschön. Spielerisch erinnert mich Tigershark ein wenig an ein Black Dawn unter Wasser, ohne jedoch je die Feinheiten und Qualitäten des Heli-Vorbilds zu erreichen. Eine Kaufempfehlung kann man wirklich nur denen geben, die bereits alle guten Titel dieses Genres haben und noch einen besonders schweren Vertreter suchen.



System:	PlayStation	Hersteller:	GT Interactive
Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	n-Space
Spieler:	1	Testmuster:	Non plus Ultra Tel.: 09131 / 51036
Level:	6+	Veröffentlichung:	US-Import
Besonderheiten:	Memory-Card, Paßwort	Ca. Preis:	K.A.



4 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	7

Independence Day



Wenn man kurz nicht aufpaßt, wird man sofort von einem Alien anvisiert

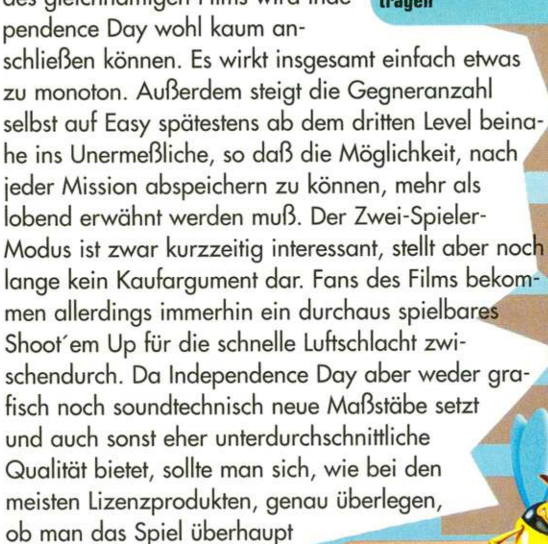


Jedes Szenario ist durch ein Forcefield begrenzt

Einstiegshilfe

Es ist wesentlich effektiver, die Gegend nach Extra-Missiles abzusuchen als zu versuchen, sich mit dem Maschinengewehr durchzumogeln. Wenn Ihr von einem Feind anvisiert werdet, solltet Ihr schnell eine Rolle seitwärts ausführen und anschließend einen 180 Grad-Turn hinlegen. Beim Zerstören der City Destroyer empfiehlt es sich, mehrere Missiles direkt hintereinander abzufeuern.

Während Roland Emmerich bereits insgeheim über ein Godzilla Remake nachdenkt, darf sich unsereins ab sofort mit der Videospielumsetzung seines Oscargekrönten Filmspektakels Independence Day vergnügen. Um mehrere Missionen zu ermöglichen, wurde die Story leicht abgeändert: Größenwahnsinnige Aliens wollen nach wie vor unseren Lieblingsplaneten Erde zerstören und gnadenlos ausbeuten. Nachdem es der Menschheit glücklicherweise gelungen ist, das Mutterschiff mit einem Computervirus zu infizieren, liegt es nun an Euch, nach und nach die riesigen City Destroyer lahmzulegen. Dazu steht Euch zunächst eine F/A-18 zur Verfügung, mit der Ihr Euch sofort auf die lustige Alien-Jagd begebt. Anfangs muß man sich mit einem äußerst uneffektiven Maschinengewehr zufriedengeben. Mit den entsprechenden Icons für Big Ray Guns, Missiles oder Invincibility haben unsere außerirdischen „Ex-Freunde" später allerdings recht schnell ausgelacht. Neben den fiesen, schleimigen Kreaturen aus dem Weltall gibt es außerdem noch ein haariges Zeitlimit zu bekämpfen, innerhalb dessen das jeweilige Missionsziel, wie etwa ein Transportflugzeug zu eskortieren oder einige Satellitenschüsseln dem Erdboden gleichzumachen, erreicht werden muß. Einige Level sind zusätzlich mit einem Warpgate ausgestattet, das Euer Flugzeug in eine Bonusrunde befördert, die innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden muß. Ferner sind die einzelnen Szenarios je nach Schwierigkeitsgrad (Easy, Normal, Hard) mehr oder weniger mit Extras gespickt, die nicht nur nützlicherweise die Damage-Anzeige erneuern oder kurz die Zeit anhalten, sondern auch teilweise Extra-Leben in Form von Extra-Flugzeugen freigeben. Independence Day verfügt sogar über einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus, bei dem sich zwei menschliche Piloten gegenseitig vom Himmel holen dürfen. Sehr zu Freuden aller Besitzer einer neueren PlayStation ohne Serial-Port läßt sich der Splitscreen-Mode auch via Linkkabel umgehen!



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen

Now they have come to Earth!

Eines vorweg, an den Erfolg des gleichnamigen Films wird Independence Day wohl kaum anschließen können. Es wirkt insgesamt einfach etwas zu monoton. Außerdem steigt die Gegneranzahl selbst auf Easy spätestens ab dem dritten Level beinahe ins Unermeßliche, so daß die Möglichkeit, nach jeder Mission abspeichern zu können, mehr als lobend erwähnt werden muß. Der Zwei-Spieler-Modus ist zwar kurzzeitig interessant, stellt aber noch lange kein Kaufargument dar. Fans des Films bekommen allerdings immerhin ein durchaus spielbares Shoot´em Up für die schnelle Luftschlacht zwischendurch. Da Independence Day aber weder grafisch noch soundtechnisch neue Maßstäbe setzt und auch sonst eher unterdurchschnittliche Qualität bietet, sollte man sich, wie bei den meisten Lizenzprodukten, genau überlegen, ob man das Spiel überhaupt haben muß.





System: PlayStation	Hersteller: Fox Interactive
Genre: Shoot'em Up	Entwickler: Radical Ent.
Spieler: 1-2	Testmuster: Non plus Ultra, Tel.: 09131 / 510 36
Level: 7+	
Besonderheiten: Memory Card, Link Up	Veröffentlichung: US-Import
	Ca. Preis: 119,- DM

5 von 10

Grafik	**6**
Sound	**5**
Gameplay	**6**

Götz Schmiedehausen · Stefan Hellert

Castlevania - Symphony Of The Night

Einstiegshilfe

In dem Geröllhaufen, den Ihr in der Eingangshalle des Schlosses überwinden müßt, ist ein Schweinebraten (Volle Lebensenergie) versteckt. Holt ihn Euch unbedingt, genauso wie das Schild, das Ihr in der linken Hand halten solltet. Mit dieser schleudert Ihr die Messer, die Ihr am Vorteilhaftesten als Wurfgeschoß mitführt. Kämpft unter Einsatz des Schildes. Bei den Riesenpflanzen und ihren giftigen Sporen genügt es, mit dem vorgehaltenen Schutz auf die Pflanze zuzulaufen und diese zu Kompost zu verarbeiten. Stellt Euch auch nicht jedem Feind. Bei den schwebenden Büchern oder den fliegenden Flammengeistern tritt man besser die Flucht an. Die meisten Monster sind sowieso nach dem Wiederbetreten eines Abschnittes wieder an ihrem Platz.



Im Buch der Bestien ist jedes Monster aufgeführt



Endgegner No.1 muß nach kurzer Zeit von seinem Partner gestützt werden



Ohne die Karte wäre Alucard oftmals aufgeschmissen



Jede Waffe kann eine bestimmte Anzahl Hitpoints erzeugen



Das Dimensionstor ist geöffnet



Richter ist mächtig sauer, trotzdem stirbt er jedesmal

Die gesamte Belmont-Sippe trat im Laufe der unzähligen Castlevania-Episoden gegen Dracula und die Heerscharen der Finsternis an. Höhepunkte der Konfrontationen mit Tod und Teufel waren die Duelle gegen den sinistren Grafen. All dies leitet auch diese Version stilvoll ein. Der Busenfreund des letzten Vampirjägers Belmont trägt den Traditionsnamen Alucard und ist von mysteriöser untoter Natur. Anfangs ist er mit allen Waffen des Lichtes ausgerüstet, doch Gevatter Tod entledigt ihn, im Schloß des Bösen angelangt, sofort seiner gesamten Ausrüstung und Schutzkleidung. Nun werden selbst niedere Dämonen zu gewaltigen Hindernissen. Und das Bestiarium ist groß: Zombies, Hexen, Sumpfmenschen, verzauberte Bücher, Pflanzen, Flugschädel, Ritter mit großen Rüstungen oder eisenharte Endgegner machen Euch das Leben schwer. Eine Neuerung ist der leichte Rollenspielhauch; Alucards Durchschlagskraft steigt mit der Zahl der erschlagenen Gegner in Form von Experience Points, er sammelt und verwaltet zudem verschiedene Gegenstände, die er in einem Menü variabel einsetzen kann. In jeder Hand kann der Held eine Waffe tragen, z.B. ein Schild oder ein Schwert, außerdem wirft er mit kleinen Wurfmessern, Äxten und ähnlichem scharfen Werkzeug.

Die Melodie der Nacht

Anders als in den meisten Castlevania-Versionen hat man es hier mit einem großen, durchgehenden Level zu tun. Oftmals stößt man auf scheinbar unüberwindliche Barrieren, doch Alucard erwirbt die Fähigkeit, als Wolf größere Sprünge zu machen bzw. als Fledermaus über Schluchten zu fliegen. Im Schloß trifft man auf einen alten Händler, der einem für ein entsprechendes Entgeld noch einmal die Kämpfe gegen die Endgegner vorführt oder sämtliche erschlagenen Monster zeigt.

Castlevania für die PlayStation ähnelt sehr stark den 16-Bit-Vorbildern. Die 2D-Grafiken sind sicherlich nicht überragend, entbehren jedoch nicht eines gewissen Charmes. Vor allem der atmosphärisch sehr überzeugende Sound erzeugt Gruselstimmung, deshalb unbedingt die Stereoanlage anschließen! Aufgrund der japanischen Sprache entgehen dem deutschsprachigem User wichtige Hinweise. Man bleibt wiederholt frustriert an scheinbar unüberwindbaren Hindernissen hängen und sucht verzweifelt nach Auswegen. Wir empfehlen, auf die PAL-Version zu warten, die im Sommer erscheinen wird. Nur Spieler mit einschlägigen Erfahrungen mit japanischen Spielen sollten den Importhändler bemühen.



System:	PlayStation
Genre:	Action
Spieler:	1
Level:	1
Besonderheiten:	Memory-Card
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Non plus Ultra 09131 / 510 36
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	139,- DM

7 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	8

Battlestations


Unsere Marines stürmen die feindlichen Hafenanlagen


Das Schlachtschiff entfaltet seine schlagkräftigste Wirkung bei einer vollen Breitseite


Die Flucht ist dem Zerstörer nicht möglich, der Kreuzer wird sicherlich siegreich sein


Selten zu sehen, aber immerhin möglich: ein High-Tech-Double-Knockout

Für fast jede Art von Fahrzeugen, ob ziviler oder militärischer Natur, ist bisher eine Simulation, ein Shoot´em Up, ein Renn- oder ein Strategiespiel erschienen. Nur Schiffe wurden bisher eher vernachläßigt, von einigen verunglückten Versuchen, wie dem in dieser Ausgabe vorgestellten Tigershark, einmal abgesehen. Battlestations soll hier Abhilfe schaffen und auch den Admirälen in uns die Chance geben, aus dem Schattendasein hervorzutreten. Grundsätzlich gibt es zwei Spielmodi: Arcade und Kampagne. Im ersteren tretet Ihr gegen den Computer an und müßt in Einzelgefechten versuchen, eine möglichst hohe Punktzahl zu ergattern. Anfangs wählt Ihr, genau wie Euer Gegner, eines der acht Kriegsschiffe (vom Patrouillen-Boot bis zum Flugzeugträger), und schon befindet Ihr Euch auf hoher See. Jeder Pott hat verschiedene Primär- und Sekundärwaffen, Flugzeuge, Raketen, Geschütze, usw., mit denen man sich nun solange beharkt, bis einer der beiden Kontrahenten die Reise zum Meeresgrund antritt. Der Sieger bekommt Punkte auf sein Konto gutgeschrieben, natürlich erhält man für die Versenkung eines Kreuzers mit einem Zerstörer mehr als mit einem Schlachtschiff, hat man genügend Points zusammen, winkt eine Beförderung. Wer zuerst den Rang eines Großadmirals erreicht, gewinnt. Bei der Kampagne hat man in 50 einzeln anwählbaren Missionen anfangs eine bestimmte Zahl von verschiedenen Schiffen, die man auf einer Übersichtskarte herumschippern lassen darf. Je nach Einsatzziel muß z.B. ein Hafen eingenommen, ein feindlicher Konvoi aufgespürt oder eine Marineeinheit gerettet werden. Treffen Eure Einheiten auf Gegner, verläuft die Schlacht wie im Arcade-Spiel, einer gegen einen; wer überlebt darf mehr oder weniger angeschlagen weiterfahren. Da jede der Kampagne-Missionen von Anfang an auswählbar ist, wurde auf ein Paßwort oder eine Abspeicherfunktion verzichtet.

Abandon Ship

Au Backe, das war ein Rohrkrepierer. Jeder noch so ambitionierte Hobby-Kapitän wird bei diesem Spiel nach spätestens zwanzig Minuten freiwillig die Segel streichen. Grafisch wenig abwechslungsreich (acht verschiedene Schiffstypen, ab und zu eine Insel und viel Wasser), soundtechnisch erträglich und spielerisch äußerst bescheiden präsentiert sich das vollmundig als Strategiespiel angekündigte „Meisterwerk". Die Einzelgefechte werden schnell langweilig, hat man jede Kombination einmal probiert, ist die Luft raus, und die Kampagne ist eine bodenlose Frechheit. Anstatt wenigstens die Missionen aufeinander aufbauen zu lassen, kann man alle gleich anwählen. Außerdem sind es genau genommen nur zehn Einsätze mit je fünf verschiedenen Computergegnern, die alle mit nicht vorhandener künstlicher Intelligenz vorgehen. Die Schlachten bestehen aus planlosem Umeinander-herum-fahren und möglichst oft die Feuertasten drücken. Spielerisch äußerst wertvoll. Lediglich die Tatsache, daß die Kampagne-Einsätze beim ersten Spielen zumindest etwas Spaß machen, retten den Titel vor dem kompletten Untergang, starke Schlagseite aber bleibt.

Einstiegshilfe

Im Arcade-Modus solltet Ihr möglichst viel mit kleineren Einheiten operieren, wenn der Gegner große auswählt. Mit einem Patrouillen-Boot ist es auf Grund seiner Wendigkeit möglich, ein behäbiges Schlachtschiff zu versenken. Im Kampagne-Spiel ist es ratsam, die gegnerischen Einheiten mit einem PT-Boot erst einmal zu identifizieren, um dann seine schweren Einheiten loszuschicken.



Auf dem Statistik-Bildschirm werden die einzelnen Schwächen und Stärken noch einmal grafisch verdeutlicht


Ziel des Arcade-Modus ist es, zum Großadmiral befördert zu werden

System: ....PlayStation	Hersteller: ....Electronic Arts
Genre: ....Schiffe versenken	Entwickler: ....Electronic Arts
Spieler: 1-2	Testmuster: ......Electronic Arts
Level: 50	
Besonderheiten: ....dt. Texte	Veröffentlichung: ....Erhältlich
	Ca. Preis: ....99,- DM



3 von 10

Grafik 4
Sound 5
Gameplay 3

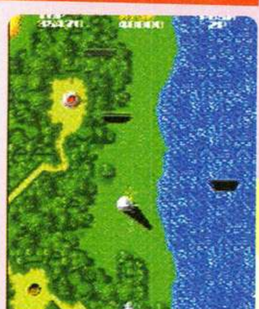


Fabian Döhla • Stephan Girlich

Xevious 3D / G+

Einstiegshilfe

Auch wenn es anstrengender ist, drückt lieber selbst den Feuerknopf anstatt das langsamere Autofire zu benutzen. Bei den Endgegnern empfiehlt sich der rote Laser, da Ihr Euch lediglich aufs Ausweichen beschränken müßt.



Die drei „alten" Versionen unterscheiden sich nur wenig



Mit dem Zielsuchlaser hat man etwas weniger Feuerkraft

Da man bei den Vorgängern von Xevious 3D/G+ den Fernseher hochkant stellen muß, um dem schrecklichen Interlace-Modus des Normalformates zu entgehen, -hier ein paar Ausreden, falls Euch eure Eltern dabei erwischen, wie Ihr ihre 5000 Mark-Glotze „umbaut"

Ich mußte den Fernseher umdrehen, weil
1) Ihr Euch damit das Abstauben spart
2) die Privatsender bald ein neues Format einführen
3) man dann, wenn man sich auf den Kopf stellt, premiere auch ohne Decoder unverschlüsselt sehen kann
4) die Lautsprecher dann die THX-Norm erfüllen
5) Pamela Andersons Brüste dann endlich der Schwerkraft gehorchen



Im Schneelevel beginnt es anfangs gerade zu schneien, später ist die ganze Landschaft mit Schnee bedeckt



Nur selten sind die Hintergründe so ansehnlich wie hier



Die Endgegner sind alle sehr groß und rotieren wie wild

„Hi Stephan, gibt's was zum Testen für mich?" - "Klar, ich schick' Dir irgendwas raus." Bei dem Wort „irgendwas" rechnete ich eigentlich mit einem weiteren Rennspiel, einem 3D-Adventure oder einem Polygon-Sportspiel. Die Tatsache, daß es sich bei dem Testmuster um ein reinrassiges Shoot'em Up handelte, weckte bei mir freudige Erinnerungen. Viele von Euch erinnern sich sicher auch noch an 16-Bit-Highlights wie Musha Aleste, Thunderforce IV, Gynoug (alle MD) oder Parodius und Axelay von Konami (SN). Bis auf das eben erwähnte Parodius und einem technisch veralteten Thunderforce sind 32-Bit-Fans jedoch nicht gerade mit Titeln aus diesem Genre verwöhnt worden. Das hat sich auch Namco gedacht, und postwendend eine „alte Perle" in ein modernes Gewand gesteckt.

Billiges Recycling oder gutes Remake ???

Xevious war schon 1982 ein klassischer Vertikal-Scroller. 1997 hat sich daran nicht viel geändert. Noch immer steuert der Spieler ein kleines Raumschiff über den Bildschirm, das die Feindesübermacht mit drei Waffensystemen das Fürchten lehren will. Die Gegner attackieren sowohl aus der Luft als auch vom Boden, weshalb man Panzer, Boote und Geschütze mit einer extra Lavakanone auslöschen kann. Dieser Zwei-Ebenen-Kampf ist aber auch schon das Außergewöhnlichste an Xevious 3D/G+. Zwar sind einige schöne Kameraschwenks eingebaut, die dem Spielgeschehen zusätzliche Räumlichkeit vermitteln, wirklich beeinflussen kann der Zocker die Perspektive aber nicht.

Prinzipiell erinnert das Spiel gewaltig an Silpheed auf dem Mega-CD, eine ordentliche, wenn auch manchmal etwas farbarme Präsentation täuscht über fehlenden spielerischen Tiefgang hinweg. Wie immer greifen die recht mickrigen Gegner in Formationen an, wie immer wartet am Levelende ein besonders resistenter Boss, und wie immer können die Extrawaffen (Laserbeam, Streuschuß und Zielsuchlaser) mehrstufig ausgebaut werden. Die eben erwähnte Monotonie wird Shoot'em Up Fans sicher nicht abschrecken, jedoch leidet Xevious 3D/G+ an einem ganz anderen Manko - unendlich Continues, der absolute Spielspaßkiller. Jeder noch so unbegabte Spieler (wie mein Nachbar) hat es in höchstens 30 Minuten komplett durchgespielt, da man immer dort weiterspielt, wo man gerade abgenippelt ist. Schnell noch den schönen Abspann angeschaut, das war's auch schon. Einige nette Graphikspielereien, besonders im Schneelevel und ein teilweise wirklich genialer Sound (mit Arrangement-Modus) retten Xevious 3D/G+ vor einer schlechteren Wertung. Ballerfreaks schauen mal rein, Sammler von Klassikern freuen sich über die kostenlose Zugabe von der Xevious Originalversion und zweier Updates.



System:	PlayStation
Genre:	4 in 1-Shoot'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)
Level:	7
Besonderheiten:	Memory-Card, Flip Screen, Dolby Surround
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	139,95 DM

5 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	5

mehr power

mit game™ buster

für saturn™ oder playstation™

jump higher faster BIGGER punch hard live forever skip levels better more punch harder

game™ buster legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

game™ buster

erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email http://www.dataflash.com
versandkosten DM 10 

PLAY + SAT 3

Julian Ossent • Stephan Girlich

NBA Live '97


Der kleine Bogues pflügt durch die hühnenhafte Abwehr, David gegen Goliaths


Ohne eine gute Defensive werdet Ihr bei NBA Live'97 kaum eine Chance haben, ein Spiel zu gewinnen

Einstiegshilfe

Wenn Ihr in einem Schwierigkeitsgrad höher als Rookie spielt, sucht Euch lieber eines der Top Five-Teams für den Anfang aus, sonst könnte es happig werden. Scheut nicht davor zurück, Eure Start-Aufstellung zu ändern, vielleicht gefällt Euch mancher Spieler auf einer Position besser als der vom Programm vorgegebene. Zum Schluß zum wiederholten mal: Achtet auf die Defensivarbeit, mit Fast-Breaks kann man wichtige Körbe erzielen.

Auf Sonys PlayStation kämpfen seit geraumer Zeit zwei Titel um die Basketballkrone: Total NBA'97 und NBA Live'97. Letzterer hat endlich die Konvertierung auf Segas Saturn hinter sich gebracht. Bis auf die Menüs, die nicht mehr ganz so ausgeflippt ausgefallen sind, hat sich gegenüber der PlayStation-Variante grundsätzlich nichts geändert. Man darf wählen, ob man nur ein Freundschaftsspiel, eine Playoff-Runde oder eine komplette Saison bestreiten will. Die Saison bietet die Möglichkeit, 28, 56 oder, wie in der Realität, 82 Partien zu spielen. Alle 29 NBA-Mannschaften und bis auf wenige Ausnahmen auch alle Original-Spieler sind im Spiel vorhanden, lediglich Michael Jordan und Charles Barkley konnten aus lizenzrechtlichen Gründen nicht integriert werden. Wer allerdings nicht auf die beiden Superstars verzichten möchte, kann sie mit dem mitgelieferten Editor selber zusammenbasteln. Während des eigentlichen Matches darf man zwischen zahlreichen Kameraperspektiven hin- und herschalten, wobei jedoch nur zwei oder drei spielerisch auch wirklich Sinn machen. So geht z.B. aus der Ego-Perspektive des ballführenden Spielers ziemlich jede Übersicht verloren, wohingegen die Classic Cam meiner Meinung nach das beste Handling gestattet. Grafisch ähnlich angelegt wie das ebenso von EA Sports stammende FIFA'97 kann NBA Live durchaus überzeugen, und auch die Atmosphäre einer komplett gefüllten Basketball-Arena wurde gut eingefangen. Ist es in den unteren Schwierigkeitsgeraden noch möglich, mit simpler Paß-nach-vorne-und-Korb-Taktik den Gegner in Schach zu halten, ist ohne Team-Strategie in den höheren Leveln nichts zu machen. Spektakuläre Dunkings und Alley-Oops können selbstverständlich automatisch wiederholt werden; wer möchte, darf auch die 10-Sekunden-Regel, Verletzungen der Spieler und diverse andere Realitätsoptionen abstellen. Nach jeder Partie dürft Ihr abspeichern, Post-Game-Statistiken versüßen die Zeit zwischen den Spielen.


Aus der Ego-Perspektive knapp hinter dem Spieler wird ein koordiniertes Spiel nahezu unmöglich


Beim Tip-Off kann man die guten Boden-Texturen der einzelnen Stadien nochmals kurz bewundern


Auch während des Spiels werdet Ihr mit Statistiken überschüttet


Für Fans ein echtes Schmankerl: Die ausführlichen Spielerbeschreibungen

Playoff-verdächtig

NBA Live'97 kann, im Gegensatz zum „Bruder" FIFA'97, seinen Ansprüchen wirklich gerecht werden. Die Grafik wirkt nicht ganz so krümelig wie beim Fußball-Pendant, und auch die Animationen der Spieler sind wesentlich detaillierter. Große Unterschiede zur 96er-Variante sind spielerisch zwar kaum vorhanden, dafür reizen natürlich die aktualisierten Teams sowie die, wie erwähnt, deutlich attraktivere Optik. Auch die Pässe, Slam-Dunks und Alley-Oops gehen leicht von der Hand, schöne Spielzüge führen meist auch wirklich zum Erfolg. So kann sich NBA Live'97 den Spitzenplatz beim Saturn-Basketball sichern, erleichtert natürlich durch Ermangelung eines Konkurrenten wie Total NBA'97. Daher mein Tip an alle Korbjäger: Holt's Euch.

System: Saturn	Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sportspiel	Entwickler: Electronic Arts
Spieler: 1-4	Testmuster: Electronic Arts
Level: Entfällt	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

9 von 10

Grafik	7
Sound	9
Gameplay	9

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen in den Ladengeschäften

Händleranfragen erwünscht!

Franchise-Partner gesucht!

MARO
VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



NEO GEO CD
SINGLE SPEED

449,90

NEO GEO CD

CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
SENGOKU 2	DM	99,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
METAL SLUG	DM	139,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 2	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM	139,90
GOW CAIZER	DM	99,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	99,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM	39,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	59,90
SAVAGE REIGN	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	59,90
ROBO ARMY	DM	99,90
NINJA COMMANDO	DM	89,90
CROSSED SWORD	DM	59,90
PULSTAR	DM	69,90
ALPHA MISSION II	DM	69,90
NINJA COMBAT	DM	69,90
SUPER SIDEKICKS 4	DM	139,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM	139,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM	139,90

NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3	DM	299,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM	599,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM	599,90
ULTIMATE ELEVEN	DM	599,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER



NINTENDO® 64 GRUNDGERÄT
399,90

JOYPAD DT.	DM	69,90
MARIO 64 DT.	DM	99,90
MARIOKART 64 DT	DM	99,90
WAVERACE DT.	DM	99,90
PILOT WINGS DT.	DM	129,90
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.	DM	149,90
TUROK DT.	DM	149,90
SUPERSTAR SOCCER DT.	DM	149,90
FIFA SOCCER DT.	DM	139,90
MEMORY CARD DATAFLASH	DM	69,90

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 DT.	DM	99,90
TERRANIGMA DT.	DM	99,90



DESCENT 2 DT. DM 79,90

MECHWARRIOR 2 DT. DM 79,90

PORSCHE CHALLENGE DT. DM 79,90

SEGA SATURN
GRUNDGERÄT 299,90

SONIC 3D DT.	DM	99,90
DIE HARD ARCADE DT.	DM	99,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM	99,90
MANX TT DT.	DM	99,90
BOMBERMAN DT.	DM	99,90
SKY TARGET DT.	DM	99,90
ANDRETTI RACING DT.	DM	89,90
FIFA '97 DT.	DM	89,90
NBA LIVE '97 DT.	DM	89,90
WHIZZ DT.	DM	69,90
WWF ARCADE DT.	DM	49,90
GALAXY FIGHT DT.	DM	39,90
FRANK TH. BASEBALL DT.	DM	49,90
TRUE PINBALL DT	DM	49,90
ALONE IN THE DARK 2 DT.	DM	49,90
X-MEN DT.	DM	49,90

SONY PLAYSTATION GRUNDGERÄT
299,90

WING COMMANDER 4 DT.	DM	99,90
BLOOD OMEN DT.	DM	84,90
EXHUMED DT.	DM	84,90
SUPERSTAR SOCCER DT.	DM	89,90
SUIKODEN DT.	DM	99,90
CRITICOM DT.	DM	39,90
COOL BOARDERS DT.	DM	89,90
2XTREME DT.	DM	79,90
JET RIDER DT.	DM	79,90
ADIDAS POWER SOCCER 2	DM	89,90
CRUSADER NO REMORSE	DM	74,90
ROBOTRON X DT.	DM	74,90
SAMURAI SHODOWN DT.	DM	79,90
TEMPEST X DT.	DM	79,90
SOUL BLADE DT.	DM	99,90
RAGE RACER DT.	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 95 DT.	DM	79,90
TENKA DT.	DM	99,90
TOBAL No.2 JP.	DM	149,90
TIME CRISIS JP.	DM	149,90

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, SLAM'N'-JAM 96, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, DISRUPTOR, ALIEN TRILOGY
ALLE DT. JE DM 49,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

Stuttgart
MARO
Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 07 11/22 14 22
Fax 07 11/22 14 25

Ulm
MARO
Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 07 31/6 02 07 55
Fax 07 31/6 02 07 56

Reutlingen
MARO
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

Herzogenaurach
MARO
Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 32/6 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

Spaichingen
MARO
Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen
ab Juni 1997

Ludwigsburg
MARO/Topmedia
Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

Pforzheim
MARO/JK Computer
Bahnhofstraße 12
75173 Pforzheim
Tel. 0 72 31/35 48 40
Fax 0 72 31/35 48 42

Trier
Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 06 51/9 91 30 21
Fax 06 51/9 91 30 22

Hamburg
NRG
Wandsbeker Chaussee 28
22089 Hamburg
Tel./Fax 040/25 56 63

Celle
Else's Gameshop
Blumlage 64
29221 Celle
Tel. 0 51 41/90 70 79
Fax 0 51 41/90 70 98

Tel. 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63 TM

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

MARO im Internet: http://www.maro-gmbh.com

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Holger Gößmann • Stefan Hellert

GE_KKA_MU_GEN_TAN

Gekka Mugentan Torico

月花霧幻譚 TORICO

Einstiegshilfe

Der Eingang zur Stadt der Monde befindet sich im Brunnen. Dazu benötigt man die Lampe aus Jades Haus, die Strickleiter aus der Windmühle, das Mehl aus der Windmühle, die Streichhölzer aus der Kneipe, das Öl vom Uhrmacher, die rote Erde aus dem verbrannten Haus und das Wachstumsmittel vom Waldrand.

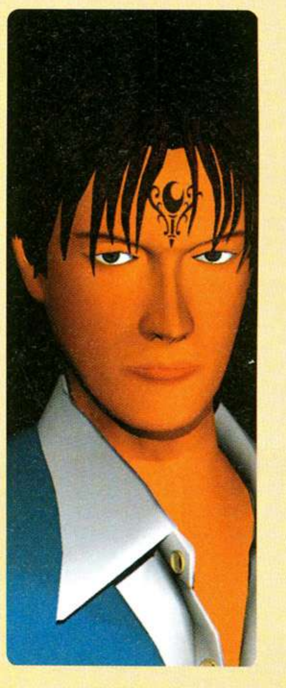




Auf das Grab legt man am besten eine Rose



Die Stadt der Monde ist bedeutend verzwickter als die Nebelstadt



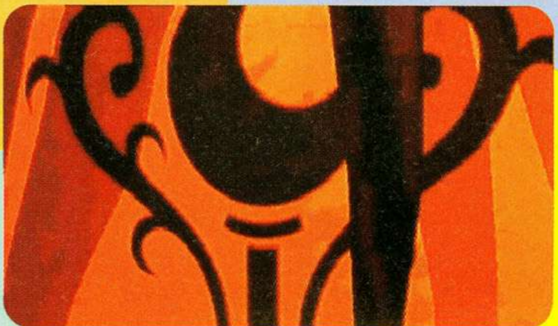


Unter Gewaltanwendung wird man am Verlassen der Stadt gehindert



Der Oberbösewicht Lord Gordon zwingt den Spieler in seinen Dienst

Als Wanderer Fred kommt der Spieler im Knast der Nebelstadt zu sich. Fred hat zwei Probleme: 1. Er hat sein Gedächtnis verloren; und 2. Er hat eine verräterische Tätowierung auf der Stirn, mit deren all diejenigen gebrandmarkt werden, die sich schon mal in der Stadt der Monde aufgehalten haben. Dieser sagenhafte Ort ist so eine Art Paradies, in das auch lebende Personen gelangen können. Logisch, daß auch der bis aufs Blut böse Stadthalter Lord an einem Spaziergang durch Eden interessiert ist. Nachdem Fred mit Hilfe seines Zellengenossen Anthony den schwedischen Gardinen entweichen konnte, bittet Lord Gordon ihn zu einem höflichen Gespräch, in dem er ihn mit Nachdruck auf seinen Wunsch hinweist. Der Sage nach sollen alle vier Jahre die Auserwählten den Eingang zur mystischen Stadt öffnen können. Da Fred nach einiger Zeit und dem ein oder anderen Rätsel das Tor zur Paralleldimension findet, kommen die Stadtbewohner mit in die Stadt der Monde. Da diese aber nicht auf soviel Besuch eingestellt war, kommt es zu einer Überlastung der mystischen Energien, und Fred muß versuchen die Einwohner wieder heil nach Hause zu bringen. Der Spieler steuert das Game aus der Egoperspektive und kann dabei, ähnlich wie bei D, auf ein sehr stark eingeschränktes Befehlsrepertoire zurückgreifen. Drückt man das Joypad nach vorne, untersucht man den Gegenstand, vor dem man gerade postiert ist oder wandelt geradeaus. Ein Druck nach links oder rechts



Die verräterische Tätowierung bringt den Helden in große Schwierigkeiten



Der Arzt ist meist sehr mißmutig

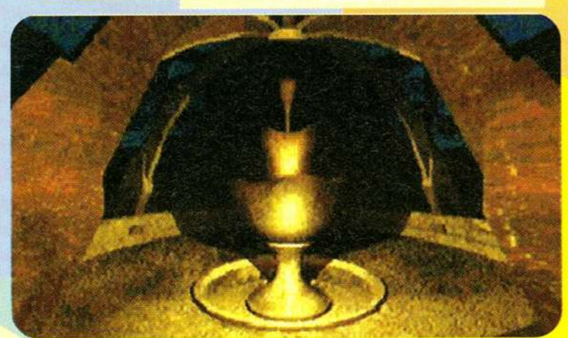


Die Blumenverkäuferin wird Fred noch sehr behilflich sein



Am rechten Türpfosten befindet sich eine Streichholzschachtel


Die Pflanzen schießen nach etwas Düngemittel gewaltig in die Höhe


In diesen Brunnen muß man die rote Erde schütten


Die Tätowierung zeigt es an: Das Tor zur Stadt der Monde ist offen


Kann man den Gegenstand aus der Nähe betrachten, so ist er meist von Bedeutung

auf dem Steuerkreuz bewirkt eine 90°-Wendung in die entsprechende Richtung. In seltenen Fällen muß man Gegenstände aus dem eigenen Inventory mit Hilfe der Menütaste an bestimmten Stellen verwenden. Zusätzlich wurde noch ein Menü für alle bereits abgelaufenen Filmsequenzen eingefügt, die man sich auf diese Art und Weise nochmals ins Gedächtnis rufen kann.


In einer Kommode findet Fred einen lebenswichtigen Gegenstand

Anfängerfreundlich

Torico leidet unter dem gleichen Manko, das alle Interactive Movies aufweisen: der eingeschränkten Bewegungsfreiheit. Hinzu kommt der relativ geringe Umfang an Gegenständen und Rätseln, was wohl, der ziemlich aufwendigen grafischen Untermalung wegen, am Platzmangel scheiterte. So schlappt der Spieler durch eine grafisch nicht gerade wegweisende Landschaft und kann sich dort nach dem Try-and-Error-Prinzip durchschlagen. Auf besondere Sauberkeit und Logik wurde leider nicht allzu großen Wert gelegt, denn Hinweise und Items fallen dem Spieler öfter zufällig als geplant in die Hand. Unverständlich ist auch, daß der Spieler bestimmte Rätsel erst nach dem entsprechenden Hinweis lösen kann, obwohl er die zugehörigen Gegenstände bereits in seinem Inventar hat. Führt man den Befehl aus, verweigert das Programm die Durchführung. Erfreulich hingegen ist die geheimnisvolle Stimmung, die Torico durch dunkle Grafiken und mystische Musikuntermalung zu schaffen versteht. Auch der Spielfluß ist infolge der geringen Ladezeiten für Zwischensequenzen nur unwesentlich unterbrochen. Unter dem Strich bleibt ein leichtes, mit zwei CDs relativ umfangreiches Adventure, das besonders für Einsteiger und Fans von interaktiven Filmen interessant sein dürfte. Gute Englischkenntnisse sind allerdings mitzubringen, denn Torico besitzt weder eine deutsche Sprachausgabe noch Untertitel. Wer D oder Myst mochte, kann sich Torico ohne große Bedenken zulegen, dem Durchschnittsspieler wird die hier dargebotene Adventurekost auf Dauer jedoch zu trocken sein, denn Abwechslung ist in Segas neuestem Produkt wahrlich nicht viel enthalten.


Dank einer Feder kann der Held fliegen


In der Stadt der Monde wird die Grafik bedeutend farbenprächtiger



System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Adventure	Entwickler:	Sega
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

5 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	5



Philipp Noack • Götz Schmiedehausen



Mass Destruction

Einstiegshilfe

Schaut Euch den Untergrund genau an, auf dem Ihr gerade durch die Gegend rumpelt, er kann sich gehörig auf Eure Manövrierfähigkeit auswirken. Wer die Technik des „Geschützturmschwenkens" (mit den R- und L-Tasten) völlig verinnerlicht hat, dessen Panzerung wird wesentlich länger durchhalten. Grundsätzlich ist der Viper eine gute Wahl, dennoch sollte der Panzer der jeweilige Mission angepaßt werden, so empfiehlt es sich bei zahlreichen gut geschützten Zielen sicherlich, den Cobra anzuwählen.



Die Spiegeleffekte sind was fürs Auge



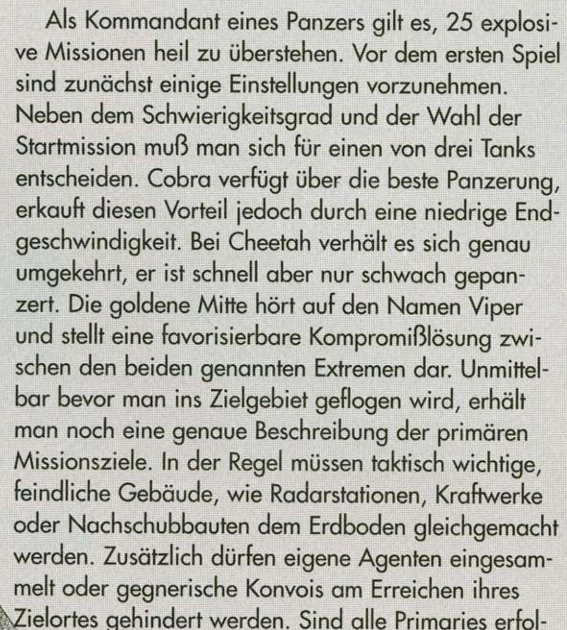
Vor jedem Auftrag wird man kurz gebrieft



Mass Destruction macht auch vor zivilen Bauten nicht halt

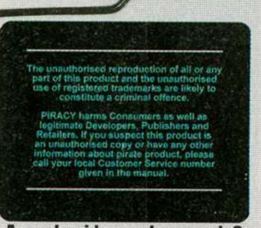


Der Transporthubschrauber fliegt unseren Panzer aus dem Einsatzgebiet



The perfect excuse for mindless demolition and mayhem! , steht ganz unverblümt auf der Packungsrückseite. Sinnlose Zerstörungswut steht also ohne Frage im Mittelpunkt von Mass Destruction. Friedfertigen Naturen und nicht volljährigen Mitgliedern unserer Gesellschaft sei deshalb dringend von dieser CD abgeraten. Ich könnte jetzt ja mit erhobenem Zeigefinger den Moralisten herauskehren...werde ich aber nicht! Jeder mündige Erwachsene sollte schließlich für sich selbst entscheiden.

Als Kommandant eines Panzers gilt es, 25 explosive Missionen heil zu überstehen. Vor dem ersten Spiel sind zunächst einige Einstellungen vorzunehmen. Neben dem Schwierigkeitsgrad und der Wahl der Startmission muß man sich für einen von drei Tanks entscheiden. Cobra verfügt über die beste Panzerung, erkauft diesen Vorteil jedoch durch eine niedrige Endgeschwindigkeit. Bei Cheetah verhält es sich genau umgekehrt, er ist schnell aber nur schwach gepanzert. Die goldene Mitte hört auf den Namen Viper und stellt eine favorisierbare Kompromißlösung zwischen den beiden genannten Extremen dar. Unmittelbar bevor man ins Zielgebiet geflogen wird, erhält man noch eine genaue Beschreibung der primären Missionsziele. In der Regel müssen taktisch wichtige, feindliche Gebäude, wie Radarstationen, Kraftwerke oder Nachschubbauten dem Erdboden gleichgemacht werden. Zusätzlich dürfen eigene Agenten eingesammelt oder gegnerische Konvois am Erreichen ihres Zielortes gehindert werden. Sind alle Primaries erfol-



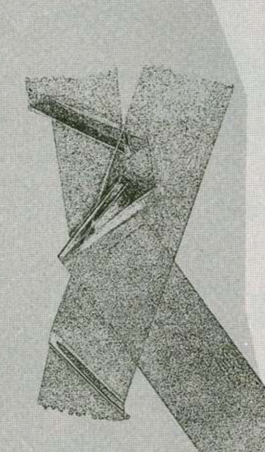
Ausschneiden und sammeln?



Vorsicht, wer den Hauptreaktor in die Luft jagt, löscht sich selbst mit aus

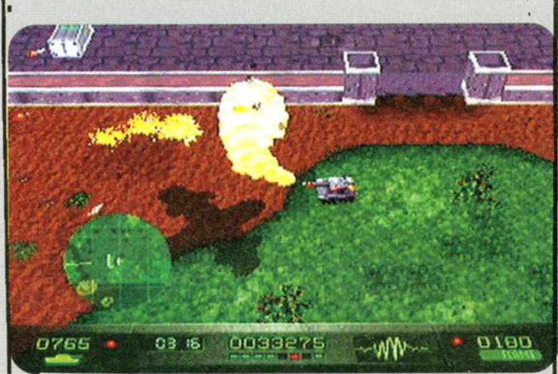


Mission erfüllt! Alle Wassertanks wurden vernichtet




Vorher...


...nachher


Mit dem Flammenwerfer sind feindliche Infanteristen rasch gegrillt


Diese Windräder versorgen den Feind mit elektrischer Energie und sollten deshalb ausgeschaltet werden


Über sieben Brücken mußt Du rumpeln...

greich abgeschlossen, wartet an einem bestimmten Punkt auf der Karte ein Transporthubschrauber auf den eigenen Panzer. Um die gesteckten Ziele leichter und schneller zu erreichen, empfiehlt es sich, ausgiebig von den herumliegenden Extras Gebrauch zu machen. Flammenwerfer, Cruise Missles, Granaten und Cluster Bombs hinterlassen beim Gegner ein bleibendes Andenken an unseren kurzen Besuch. Sollte die eigene Panzerung einmal richtig gelitten haben, können Health Packs aufgesammelt werden, die den entstandenen Schaden reparieren.


Ziele wie diese Reservoirs gehören zum Standardprogramm



Die Wahl des Panzers will gut überlegt sein

Flirting with disaster

Mass Destruction hat einen etwas eigenartigen Charme. Halb angewiedert von der menschenverachtenden Thematik, halb fasziniert von dem simplen, aber dennoch fesselnden Spielprinzip sitzt man vor dem heimischen Screen und weiß nicht recht, ob man jetzt lieber abschalten oder noch eine Mission in Angriff nehmen soll. Eines steht unbestreitbar fest: Mass Destruction bietet im Ein-Spieler-Modus dreimal mehr Spaß als Return Fire. Die Missionen, die Grafik, der ganze Spielablauf sind deutlich abwechslungsreicher. Technisch ist es dem Konkurrenten gar noch höher überlegen. Trotz bildschirmfüllender Explosionen und ausgereifter Spiegeleffekte geht der Saturn nicht ein einziges Mal in die Knie. Wer grundsätzlich allein vor seiner Sega-Maschine sitzt, der sollte sich unbedingt für das vorliegende Spiel entscheiden. Im Zwei-Spieler-Modus bleibt Return Fire jedoch nach wie vor die einzige Wahl.


In manchen Missionen müssen Agenten aufgelesen werden



System: Saturn	Hersteller: BMG Interactive
Genre: Shoot'em Up	Entwickler: NMS Software
Spieler: 1	Testmuster: BMG Interactive
Level: 25	
Besonderheiten: Backup-Booster	Veröffentlichung: Erhältlich
	Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

Holger Gößmann • Götz Schmiedehausen

Puzzle Bobble 3

Einsteigertips

1. Entgegen früherer Puzzle Bobble-Teile bewirkt ein Druck auf die Pausentaste nicht mehr das Verschwinden der farbigen Kugeln - für verzwickte Situationen der perfekte Ausweg.
2. Im Spiel gegen einen menschlichen Gegner hilft es oftmals zunächst eine Kombination von zwei gleichfarbigen Kugeln zu schaffen und dann unten „dranzubauen". Kommt der passende Stein, wandern alle andersfarbigen Kugeln auf den Screen des Gegners.
3. Für die Hartgesottenen: Wer im Titelscreen A, links, rechts, A eingibt, erhält noch einige minimal schwierigere Extralevel.



Acht Charaktere stehen dem Spieler zur Auswahl



Im Zwei-Spieler-Modus verliert derjenige, dessen Bildschirm zuerst mit Kugeln überfüllt wurde



Die beiden Fixpunkte müssen von allen Kugeln befreit werden

Richtig geniale Knobelware sucht man auf den Next Generation-Konsolen heutzutage meist vergeblich. Um so heißer werden deshalb natürlich die Fortsetzungen alter Games erwartet, ganz besonders, wenn der Vorgänger Puzzle Bobble 2 (dt. Titel Bust-A-Move 2) hieß.

Und das Warten, soviel sei schon einmal vorweggenommen, hat sich in jedem Fall gelohnt. Die beiden Niedlichdrachen Bub und Bob, die seit ihrem ersten Auftreten im Klassiker Bubble Bobble zu seligen C64-Zeiten das Firmenmaskottchen der Edelsoftwareschmiede Taito darstellen, sind selbstverständlich wieder die Protagonisten des Games. Soviel kennt man ja schon von den bisherigen Puzzle Bobble Games. Doch Etliches hat sich im Sequel im Vergleich zu den Vorgängern getan. Die auffälligste Neuerung ist sicherlich, daß die Kugeln nicht mehr an der oberen Bildschirmumrandung hängen bleiben. Vielmehr gilt es nun, gewisse Fixpunkte, die sich über das gesamte Spielfeld verteilen können, von allen Blasen zu befreien, damit diese verschwinden. Sind alle Fixpunkte abgeräumt, gilt der Level als geschafft. Somit bleibt aber mit der oberen Begrenzung eine weitere Bande übrig, mit deren Hilfe nun Billiardkunststöße über drei oder mehr Banden möglich sind. Gleichzeitig kann man nun unpassende Steine einfach und gefahrlos entsorgen, indem man diese vom oberen Bildschirmrand ins „Aus" prallen läßt. Auch im bewährten Puzzle-Modus, einem Game, in dem sich der Spieler 25 vorgegebenen Aufgaben stellen muß, erwartet ihn mit den Scrollevel etwas Neues. Hier gilt es, die weiter nach unten rückenden Steine möglichst schnell abzuräumen, denn die Fixpunkte sind sehr weit oben im Spiel angesetzt. Räumt man hier den gesamten Bildschirm leer, wird lediglich ein Bonus



Die weggesprengte Reihe schickt einige Steine in den Abgrund



Diese Situation erscheint ziemlich ausweglos, doch sie ist nicht unlösbar

addiert, und der Screen um einige Zeilen nach oben versetzt. Im direkten Kampf Mann gegen Maschine oder im Spiel mit einem Freund versuchen nun acht verschieden Charaktere - deren Unterschiede in der Anordnung der Steine liegen, die sie dem Gegner bei besonders gelungenen Abräumaktionen auf den Screen zaubern - dem Gegenüber den Bildschirm voll zu knallen.

Je pense donc je suis (Ich denke, also bin ich)

Nirgends paßt der Spruch des französischen Philosophen Descartes besser als in den Games um die Blasenkanone, denn wer hier nicht denkt, der ist nicht, jedenfalls nicht lange. Geschicktes Taktieren, ein kühler Kopf und eine ruhige Hand sind Grundvoraussetzungen für erfolgreiche Puzzle Bobble-Spieler. Schon alleine deswegen macht Puzzle Bobble 3 einfach mächtig Spaß, denn die genaue Kollisionsabfrage und das realistische Abprallverhalten lassen auch in den ausweglosesten Situationen einen genauen Befreiungsschuß zu. Doch erst zu zweit offenbart das Game seine wahren Qualitäten. Wenn der beste Freund wegen ein paar bunter Kugeln zum meistgehaßten Menschen auf Erden wird, dann kann der dritte Teil der Puzzle Bobble-Reihe nicht weit sein. Es gibt für keinen Denkspielfan eine Ausrede, Puzzle Bobble 3 nicht in seinem Regal stehen zu haben, denn es ist schlichtweg das beste Puzzlegame auf einer Next Generation-Konsole und seit Sokoban World das absolut fesselndste, was mir in den letzten Jahren in die Testerfinger kam: ein absoluter Pflichtkauf.





System:	Saturn	Hersteller:	Taito
Genre:	Denkspiel	Entwickler:	Taito
Spieler:	1-2	Testmuster:	O.I.T. 0711 / 613758
Level:	Entfällt	Veröffentlichung:	Japan-Import
Besonderheiten:	Backup-Booster	Ca. Preis:	K.A.

9 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	9

Cyber Space 64 BIT

V 300 UPER PAD 4 PLUS ▶

as Super Joypad it dem Fliegen und ennen unbegrenzt öglich ist! Mit digitalem teuerkreuz, 9 Funktions-asten, Mini Analog-Joystick, auerfeuer u. Zeitlupe ist edes Spiel zu gewinnen. usgerüstet mit Slot für die emory Card.

nverbindl. reisempfehlung **DM 59,95**

V 375 MEMORY CARD PLUS ▶

ieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicher-apazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die V 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. ompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 364 ◀ **ARCADE SHARK**

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktions-tasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

▲ **SV 370 SOUND SERIES**

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netztbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT GAME PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel



Double T Arcade Store
Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel: 09741/3977
Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:
Mo - Do: 11.00 - 21.00
Fr: 11.00 - 19.00
Sa: 10.00 - 15.00

Double T Arcade Store
Fenitzerplatz 4
90489 Nürnberg/Rennweg

NUR LADENLOKAL!

zwischen
U-Bahn Station Schoppershof &
U-Bahn Station Rennweg

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal! Ladenpreise können variieren!

Sony PlayStation

PSX inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	299,-
PSX + Universal-Umbau /dt/us/jp	379,-
PlayStation Universal-Umbau /dt/us/jp	89,90
Memory Card	39,90
Memory Card plus (120 Speicher)	79,90
Memory Card (360 Speicher)	94,90
Game-Buster	89,90
HF-Adapter	59,-
Cobra Gun	79,90
2 Xtreme	94,90
Adidas Power Soccer International	94,90
BallBlazer Champion	89,90
Bushido Blade	99,90
Buster Bros. Collection	89,90
Command & Conquer	99,90
Contra: Legacy of War	99,90
Cool Boarders	99,90
Crash Bandicoot	99,90
Crypt Killer	99,90
Dark Forces	89,90
Darklight Conflict	89,90
Descent 2	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Die Stadt der verlorenen Kinder	99,90
Disruptor	89,90
Dragonheart - Fire & Steel	89,90
Ecstatica	89,90
Excalibur 2555 A.D.	99,90
Exhumed	89,90
FIA Formula 1	109,90
Flight Force SV-1106	99,90
Hexen	99,90
Jet Rider	89,90
Legacy of Kain	94,90
Lost Vikings 2	89,90
Mechwarrior 2	99,90
Micro Machines	99,90
Monster Trucks	99,90
Need for Speed 2	99,90
NHL Hockey 97	94,90
Overblood	89,90
Porsche Challenge	89,90
Rage Racer	89,90
Rebel Assault 2 (kpl. dt)	99,90
Resident Evil	94,90
Sangoku Mosou	99,90
Sentient	89,90
Sim City 2000	89,90
Soul Blade	99,90
Spider	89,90
Strike Point	99,90
Suikoden	89,90
Syndicate Wars	99,90
Tekken 2	99,90
Tenka Lifeforce	99,90
Test Drive Off Road	89,90
The Crow - City of Angels	89,90
Vandal Hearts	99,90
Wing Commander 4	99,90

Bei uns 95% aller Importe NUR 109,90



Nintendo 64

Grundgerät incl. 3D Pad	399,-
3D Controlpad	59,-
Padverlängerung	19,90
Memory Card 1MB	69,90
Memory Card 5MB	99,90
Gamekiller 64	69,90
Antennenkabel	49,90
Universal Adapter (PAL/NTSC)	79,90
Blast Corps	139,90
Doom 64	149,90
FiFa Soccer 64	139,90
Goemon	139,90
Human Grand Prix (jp)	189,90
Int. SuperStar Soccer	139,90
Mario 64	99,90
NBA Hangtime	139,90
Pilotwings 64	99,90
Shadows of the Empire	139,90
Super Mario Kart	99,90
Turok	149,90
Wave Racer 64	99,90

Lieferbedingungen:- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten • Bei uns auch US- und Japan-Import Games • Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden • Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten • Ab 300,- DM (nur Software) portofrei • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM • Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet • Händleranfragen erwünscht!

Tel: 09741/3977

Philipp Noack • Stephan Girlich

Scorcher



Die erste Strecke bietet wenige wirklich anspruchsvolle Abschnitte

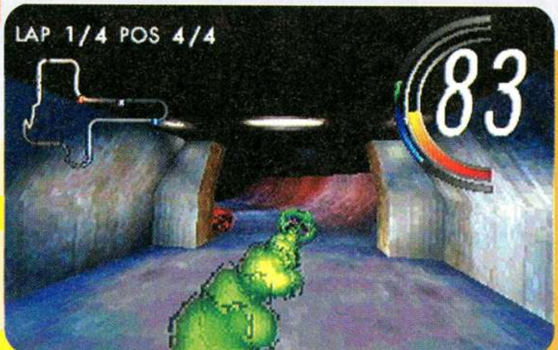


Auch in unterirdischen Tunnelsystemen wird um die Wette gefahren

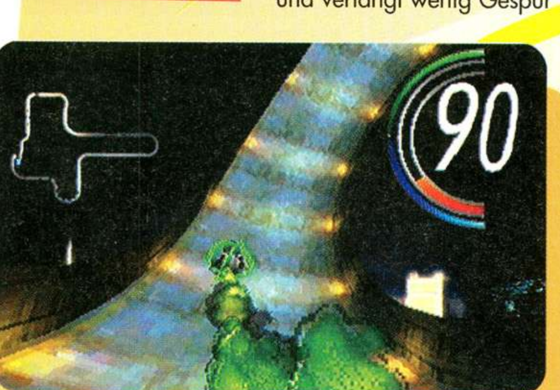
Einstiegshilfe

Noch mehr als bei anderen Rennspielen gilt bei Scorcher: Strecken auswendig lernen! Wer nicht hundertprozentig weiß, was hinter der nächsten Kurve lauert, hat schon verloren. Setzt sowohl den Boost als auch die Jump-Funktion so selten und gezielt wie möglich ein, es liegen viel zu wenige von den kostbaren Nachfüllpacks unterwegs herum. Und übrigens: Scorcher ist nur ein Spiel, wenn es Euch zu sehr ärgert, schaltet es einfach ab!

Seit Tagen habe ich Nacht für Nacht denselben Traum. Ich sitze auf einem futuristischen Hoverbike und rase, von einem giftgrünen Schutzschild umgeben, mit einer höllischen Geschwindigkeit über schmale Parcours. Wie in einem Rollercoaster geht´s bergauf und -ab durch Tunnel, Röhren und über tiefe Abgründe hinweg. Neben mir sind noch drei weitere Fahrer auf den Rundkursen unterwegs, alle in dem Wunsch vereint als erster die Ziellinie zu überqueren. Nun, die Erklärung für diesen Traum ist recht simpel und verlangt wenig Gespür für Tiefenpsychologie: Scavengers neuester Saturntitel Scorcher hinterläßt bleibende Eindrücke. Im Spiel können - im krassen Gegensatz zum Traum - neben dem geschilderten Championship-Modus auch noch eine Time Attack- und eine Practice-Variante angewählt werden. Da fehlen dann die Energie-Tetraeder für die Jump- und Boost-Funktion des Zukunftsgefährts, und man kann sich ganz auf die Strecke konzentrieren.



Vor kurvigen Teilstücken sollte man eigentlich nicht den Turbo einsetzen



Der Looping ist nur mit Boost zu schaffen

Torture

Leider muß ich nach ausgiebiger Testphase gestehen, daß Scorcher eher Anlaß zu Alpträumen bietet, denn zu angenehmen. Das liegt insbesondere an der schlechten bis kaum vorhandenen Abstimmung zwischen Spielbarkeit und Leveldesign. Die Kurse sind zu anspruchsvoll für die vorliegende Steuerung bzw. die Kontrolle über das Bike zu unpräzise für den entworfenen Streckenverlauf. Bereits die dritte Stage hat von den berüchtigten „Haßstellen" mehr, als dem Spielspaß auf Dauer guttun kann. Wäre die optische Präsentation nicht so überaus perfekt durchgestylt worden, das Produkt hätte einen bedeutend kürzeren Atem. Mir kommt es vor, als hätte sich da jemand „nur" auf eine erstklassige Grafikengine konzentriert und darüber das eigentliche Spiel vergessen. Diese Herausforderung werden nur verwegene Hardcore-Zocker mit Hang zum Masochismus annehmen.



Diese Dreicke sollte man aufsammeln, sie spenden Turboenergie



Bei diesen Abschnitten entscheidet zu einem nicht unwesentlichen Teil das Glück

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Scavenger/Zyrinx
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	6+		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM



6 von 10

Grafik	**8**
Sound	**8**
Gameplay	**6**



first aid

Eine kleine Anmerkung gleich zu Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , " die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.

Falls eine bestimmte Version (US,PAL,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

PORSCHE CHALLENGE

PlayStaion / Euro-Version

Verschiedenes
Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht das analoge NeGcon anschließen. Geht hierfür in das Hauptmenü (1-Spieler, 2-Spieler, Optionen)

Spielerwagen springt:
Um Euer Auto an jedem Hügel abheben zu lassen, so daß Ihr durch die Landschaft fliegt, gebt Ihr folgende Tastenfolge ein: □,O,□

Alle Wagen springen:
Wenn Ihr dieses Fahrverhalten auf die Autos Eurer Konkurrenten übertragen wollt, so gebt doch diese Kombination ein:
O+□,**O**+O,**O**+□,**O**+O,**O**+□,**O**+O,**O**+□

Unsichtbarer Wagen:
In diesem Modus seht Ihr nur die Reifen Eures Autos und den Fahrer mit einem Lenkrad in der Hand:
□+O,L2+R2,□+O,L1+R1,□+O

Fischaugenobjektiv:
Hierfür drückt Ihr folgende Tastenkombination:
□+△+O, L1,L2,R2,R1

Verrücktes Rennen:
O,**O**,**O**+SELECT

Interaktive Kurse:
O+O,**O**+△,**O**+□

Turbo Start:
Drückt genau dann aufs Gas, wenn „GO" auf dem Bildschirm erscheint. Jetzt fährt Euch Euer Gegner nicht auf und davon.

Turbo Start Zwei-Spieler-Modus:
Um einen rasanten Start im Split-Screen-Modus hinzulegen, solltet Ihr die Drehzahl Eures Motors zwischen 5000 und 6000 Touren halten.



Tips:
Die effektivste Methode eine Kurve zu meistern, ist vom Gas zu gehen, die Bremse kurz anzutippen, so daß Ihr ins Driften kommt, zu warten, bis Ihr den Slide beendet habt und dann wieder zu beschleunigen.
Auf der Strecke in Japan ist es am geschicktesten, die schwierigere Strecke zu wählen (mit den gelben und schwarzen Barrieren), auch dann, wenn die einfachere Strecke geöffnet ist. Dies ist Euch auf alle Fälle eine Hilfe, wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad „tückisch!" auswählt.
Die Wahrscheinlichkeit, daß die Computergegner während des Rennens die Abkürzungen benutzen, steigt mit der eingestellten Spielstärke. Man kann also davon ausgehen, daß die Möglichkeit im Modus „leicht" als sehr gering einzuschätzen ist.
Der Testfahrer benutzt die Abkürzungen immer, wenn sie geöffnet sind.
Dan benutzt die Abkürzungen nur selten, aber immer im Schwierigkeitsgrad „tückisch!".
Rachel benutzt die Abkürzungen auch nur selten und mit einer 90%igen Wahrscheinlichkeit im Schwierigkeitsgrad „tückisch!"
Nikita fährt die Abkürzungen immer dann, wenn sie zur Verfügung stehen und der Spieler sie schon benutzt hat, andernfalls nie.
Marco benutzt die Abkürzungen manchmal, wenn der Spieler sie benutzt hat (20% im Schwierigkeitsgrad „leicht" und 100% im Schwierigkeitsgrad „tückisch!".
Takabo benutzt die Abkürzungen immer im Schwierigkeitsgrad „tückisch!" und jedesmal, wenn der Spieler sie während eines anderen Modus benutzt hat.
Der Gegner, der das Rennen mit dem Spieler startet, wird auch derjenige Gegner während des Rennens sein, der am meisten Druck auf den Spieler ausübt.
Die Charaktere sind in drei Gruppen zu jeweils zwei Fahrern unterteilt: Dan und Rachel, Beats und Marco, Takabo und Nikita.
Der erste Charakter jeder Gruppe ist für Anfänger einfacher zu fahren.
Die Autos von Dan und Rachel, die das erste Team bilden, haben die schlechtesten Bremsen in ihren Boxstern, steuern sich am schwersten und besitzen die beste Bodenhaftung.
Beats und Marco sind klassischer Durchschnitt. Ihre Autos besitzen weniger Bodenhaftung als die von Dan und Rachel, die Steuerung reagiert schneller, aber nervöser, und ihre Autos weisen eine bessere Beschleunigung auf.
Takabo und Nikita sind mit den Autos mit der wenigsten Bodenhaftung unterwegs. Deren Steuerung reagiert am schnellsten, und der Kurvenradius ist am kleinsten. Die Beschleunigung ist bei den Autos dieser Teams am besten. Genau die richtige Wahl für geübte Fahrer, die Spaß beim Fahren haben möchten.
Der Hauptunterschied zwischen dem Arcade- und dem Simulationsmodus ist, daß sich die Autos im Arcade-Modus verhalten, als ob sie schwerer wären. Dies hat zur Folge, daß die Autos besser auf der Strecke liegen, anspruchsloser und daraus resultierend aufregender für Einsteiger zu spielen sind.



COMAND & CONQUER
PlayStation / Pal-Version

Level Codes
GDI -Missionen
Level 3 . . . . .04XF00P3W
Level 4 . . . . .YK5KL78RE
Level 5 . . . . .C9ROF2ADO
Level 6 . . . . .8PHJDBOHU
Level 7 . . . . .SHSSSQ32K
Level 8 . . . . .W1NMXGJHP
Level 9 . . . . .OXPVIJIW8
Level 10 . . . . .O3GN5AUOD
Level 11 . . . . .XKN5TMA93
Level 12 . . . . .A8WSFX0VN
Level 13 . . . . .C99XMRGH3
Level 14 . . . . .SHV8ADIYL
Level 15 . . . . .OX3CUYKVL

NOD-Missionen
Level 2 . . . . .C99FAXKW8
Level 3 . . . . .5OUHCRNS4
Level 4 . . . . .SOUY6IB6B
Level 5 . . . . .W15DASRS8
Level 6 . . . . .A8LAPIKV1
Level 7 . . . . .C9R67C70W
Level 8 . . . . .OX3CSXKE5
Level 9 . . . . .UIXVYLZH1
Level 10 . . . . .FUXYOTM5Y

EXCALIBUR 2555 A.D.
PlayStation / Pal-Version

Level Codes:
Um die einzelnen Level anzuwählen, gebt bitte folgende Codes ein:
Gruft des Todes: . . . . .△,□,X,O,O,△
Die Insignien: . . . . . .O,□,X,O,O,△
Die Kanalisation: . . . .□,X,△,△,X,O
Öko-Bereich: . . . . . . .O,X,O,△,□,X
Fabian. Wasserquellen: X,O,△,□,O,O
Fabianische Zentrale: .□,□,O,O,X,△
Das Gefängnis: . . . . .O,X,□,△,△,□
Elysianisches Labyrinth: △,X,△,O,□,△
Subterranien: . . . .△,O,O,□,△,X
Die Gruft: . . . . .X,□,□,X,△,□
Delarvars Unterschlupf: O,△,X,O,□,O
Projekt Eden: . . . . . .□,△,O,X,X,X

TWISTED METAL 2
PlayStation

Verschiedenes
Im Fahrzeug-Auswahlmenü gebt Ihr folgende Tastenfolgen ein:
Minion anwählen: L1,O,O,O
Sweet Tooth anwählen: . . .O,L1,△,O
Cyboria anwählen: O,O,L1,R1
Beliebiges Fahrzeug auswählen:
. . . . .R1 halten und X drücken.
Geheime Level:
Diese Level können nur im Two-Player-Challenge-Mode angewählt werden. Gebt diese Codes im Level-Anwahlmenü ein.
Jet Moto Background: . . .O,O,O,R1
Original Rooftop: O,O,R1,O
Cyburbia: O,O,L1,R1
Advanced Attacks:
Während Ihr spielt, könnt Ihr diese Combos zu jeder Zeit ausführen.
Cloaking: . . . . .O,O,O,O
Freeze Blast: . . . . .O,O,O
Jump: . . . . .O,O,O
Mine Attack: . . . . .O,O,O
Napalm: . . . . .O,O,O
Rear Attack: . . . . .O,O,O
Rear Freeze: . . . . .O,O,O,O
Rear Napalm: . . . .O,O,O,O,O,O
Shield: . . . . .O,O,O

Level Codes:
Gebt diese Codes im Paßwortmenü ein und drückt dann die START-Taste, um den Level anzuwählen.
AXEL:
Moscow: . . . .X,△,X,X,Space,Space
Paris: . . . . .O,△,□,Space,△,Space
Amazonia: . . . . .△,△,□,O,O,Space
New York: . . .Space,△,□,□,X,Space
Antarctica: . . . . .X,X,△,□,△,O
Holland: . . . . .O,X,O,△,O,O
Hong Kong: . . . .△,X,O,X,X,O
Dark Tooth: . . . . .△,□,△,□,Space,□

GRASSHOPPER:
Moscow: .△,X,O,Space,Space,Space
Paris: . . . . .X,△,O,□,□,O
Amazonia: . . . . .Space,X,O,O,△,O
New York: . . . . . .O,△,X,O,Space,□
Antarctica: . . . . . .X,□,□,O,Space,△
Holland: . . . .△,△,X,□,O,△
Hong Kong: . . . . .O,□,□,O,X,△
Dark Tooth: . .X, Space,X,□,□,Space

HAMMERHEAD:
Moscow: . . . .Space,△,X,X,X,Space
Paris: . . . . . .Space,△,X,X,X,Space
Amazonia: . . . . .Space, X,△,□,X,△
New York: △,Space,Space,Space,X,O
Antarctica: . . . .△,△,X,△,X,X
Holland: . . . .△,□,□,X,□,Space
Hong Kong: . . . . .O,△,O,□,□,△
Dark Tooth: . . . . .O,O,O,Space,△,X

MR. GRIMM:
Moscow: . . . .△,△,X,X,O,Space
Paris: . . . . .O,X,△,O,△,X
Amazonia: . . . . .X,O,O,△,△,△
New York: . . .△,Space,Space,O,X,O
Antarctica: . . . . . .O,△,X,△,X,Space
Holland: . . . . . . .X, X,△,Space,O,X
Hong Kong: . . . . .Space,X,O,△,□,□
Dark Tooth: . . . . .Space,□,△,O,O,△

MR.SLAM:
Moscow: . . . . . . .X,X,△,□,X,Space
Paris: . . . . . .X,Space,Space,O,X,□
Amazonia: . . . . .O,△,□,Space,□,X
New York: . . . . . .△,X,O,□,Space,O
Antarctica: . . . . . .△,Space,△,O,△,△
NL: . .Space,O,Space,Space,O,Space
Hong Kong: □,Space,Space,△,Space,△
Dark Tooth: . . . . .□,Space,□,△,O,X

OUTLAW 2:
Moscow: .Space,X,O,Space,△,Space
Paris: . . . .△,△,X,O,△,Space
Amazonia: . . . . .△,□,□,□,△,Space
New York: . . . . . .O,X,△,△,△,Space
Antarctica: . . . . . .X,△,O,X,△,Space
Holland: . . . . .X,□,□,Space,△
Hong Kong: . . . . .Space,△,X,□,X,X
Dark Tooth: Space,O,X,Space,△,Space

ROAD KILL
Moscow: . . . . . . .O,X,△,□,□,Space
Paris: . . .△,Space,△,Space,Space,O
Amazonia: . . . . .X,X,△,O,□,△
New York: O,Space,Space,X,Space,X
Antarctica: . . .Space,△,□,X,O,Space
Holland: .X,Space,Space,△,Space,□
Hong Kong: . . . .△,△,□,△,O,△
Dark Tooth: . . . .△,O,X,△,□,X

SHADOW:
Moswow: .□,Space,Space,△,△,Space
Paris: . . . . X,△,X,□,○,△
Amazonia: . . . . .X,X,○,Space,△,X
New York: . . .X,Space,Space,X,○,□
Antarctica: . . . .○,X,○,○,X,○
Holland: . . . .○,△,□,△,□,Space
Hong Kong: . .○,Space,△,Space,□,X
Dark Tooth: . .○,△,Space,△,○,Space

SPECTRE:
Moscow: . . . .○,△,X,X,△,Space
Paris: . . . . .Space,△,□,○,○,X
Amazonia: . . . .○,X,△,□,△,X
New York: . . . . . .Space,X,○,X,X,△
Antarctica: X,Space,Space,Space,○,△
Holland: . . . .△,Space,Space,□,X,□
Hong Kong: . . . . .X,△,X,△,○,□
Dark Tooth: . . . . .X,○,○,○,Space,△

THUMPER:
Moscow: .○,Space,Space,△,X,Space
Paris: . . . . .X,□,□,○,○,△
Amazonia: . .△,X,○,Space,□,Space
New York: . . . . .X,X,△,△,X,△
Antarctica: △,△,□,Space,Space,Space
Holland: . . . . . . .X,△,X,Space,□,△
H.K.: . . . .△,Space,Space,□,△,Space
Dark Tooth: . . . . .△,Space,□,□,X,○

TWISTER:
Moscow: .X,Space,Space,△,○,Space
Paris: . . . .△,X,○,○,X,△
New York: . . . . . .X,△,X,○,X,Space
Antarctica: . . .○,Space,Space,X,□,△
Holland: .Space,X,X,Space,Space,○
Hong Kong: . . . . .X,X,△,X,□,Space
Dark Tooth: . . . . .X,□,Space,□,△,○

WARTHOG:
Moscow: .△,Space,Space,△,□,Space
Paris: . . . .△,□,□,□,X,□
Amazonia: . . . .○,□,□,○,X,X
New York: . . . . . .X,□,□,Space,X,○
Antarctica: . . .Space,X,○,△,Space,□
Holland: . . . .△,X,△,□,Space,X
Hong Kong: . . . . .○,X,△,○,Space,○
Dark Tooth: . . . . .○,X,△,○,Space,○

DARK FORCES
PlayStation/US-Version

Verschiedenes
Cheat Menü:
Drückt zu jeder Zeit im Spiel folgende Tastenkombination, um in das Cheat Menü zu gelangen:
○,○,X,**○**,○,X,**○**,○,X

Final Level-Paßwort:
Um in den letzten Level zu gelangen und alle vorhergehenden Level ebenso freizuschalten, gebt folgendes Paßwort ein: RT2W121V7J

Inserenten-Verzeichnis



first aid

BLAST CORPS

Nintendo 64 / US-Version

Verschiedenes

Ghost Car:
Wenn Ihr einen Level absolviert habt, in dem es um die schnellste Rundenzeit geht, könnt Ihr diesen Level noch einmal gegen Euch selbst fahren. Jetzt verfolgt Euch Euer Auto, mit dem Ihr die momentan beste Zeit gefahren seid. Hierbei bemerkt Ihr, ob es sinnvoll war, das Rennen mit dem gleichen Wagen noch einmal gefahren zu sein, oder ob es sinnvoller ist, ein anderes Gefährt auszuwählen.

Nitro Boost:
Um einen Turbo Start in einem Bonus-Level hinzulegen, drückt Ihr genau dann schnell aufs Gas, wenn der letzte Peep ertönt und das grüne Ampellicht aufleuchtet. Probiert es einmal. Vielleicht gewinnt Ihr dadurch wertvolle Sekunden.

Instant Explosion:
Wenn Ihr Euer Gefährt nicht verlassen könnt, weil ein Gebäude Euren Weg versperrt, drückt Ihr die Z-Taste und haltet sie gedrückt. Der Fahrer beschwert sich mit einem energischen „Doh, doh, doh O" Kurz darauf explodiert das Gebäude. Am besten funktioniert dieser Cheat mit dem Bagger (funktioniert nur in der US-Version des Spiels).

DOOM 64

Nintendo 64 / US-Version

Level Codes
Hier seht Ihr die Paßworte für die ersten 8 Level in der härtesten Spielstufe:

The Terraformer: .CB92 NBPL SYL? JO27
Main Engineering: BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area: CYCC MGPK X47G TS2B
Tech Center: . . .CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadr.: BXRO TH1F 52GG 7W?B
Research Lab: .BBXW HLGS XB8F 4RKB
Final Outpost: .FVV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler: . .FFLB MQ6C VV1C PF1B

Hier sind noch einige weitere Paßworte, die Ihr ausprobieren könnt:

Level 3 . . . . . .BXLG 4GSH 46YJ L2?0
Level 4 . . . .CXBF CG5P 1G5G HOTL
Level 5 . . . .BX8L 5BNL W1D5 W3KR
Level 6 . . . . . .BYS9 SBG? 78TS N2KL
Level 7 . . . . . .BCYJ HG1B 7BFZ ?SKL
Level 8 . . . .CX3F CG3P 1LDF HHSW
Level 9 . . .FFMX MGPH ZVNX WDJC
Level 10 . . . .DVY8 YGDR PBYF 10JC
Level 11 . . . .NKHB FLML VS63 0KQB
Level 12 . . .M18C 2L5Z YS74 CGQB
Level 13 . . .4JDN RGGN G8VN T7LB
Level 14 . . .3ZH? KB5X SH2P WMVB
Level 15 . . . . . .3GJL KBR9 BT36 7YLB
Level 16 . . . . .TXLT GGD5 9PR7 68JL
Level 17 . . . .TDXH KBNJ 5Q6F W2JC
Level 18 . . .JY1D CQ53 ZNW? 0XZC
Level 19 . . . .SD8G TBXR 30CZ ?X5C
Level 20 . . .L5ZH 4HYQ 6VGW KZKF
Level 21 . . . .CCCM TQ9F D7S9 R28L
Level 22 .GVM7 WVQ7 MBSS M7QC
Level 23 . . .GGRS P3Q7 Q0C6 89QB
Level 24 . . . .Y1ZL VBGY CL11 FWBB
Level 25 . . . . . .28OP UI8L KR78 57PI
Level 26 . . . . .H12B 592Z HI239WAR
Level 27 . . . . .57PE 64PF 64ZI 6OUR
Level 28 . . . .WO4R 6HRZ P9R9 ZSLB
Level 31 . . .VCR7 HBHW LDO? 3HLB

Verspottung:
Wenn Ihr ein Leben verliert, verweilt einfach für ungefähr 25 Sekunden an der Stelle, an der Ihr Euer Ende gefunden habt und lest mal, was Euch die Programmierer von Midway so alles an den Kopf werfen. Einiges davon ist recht interessant.

„Look at the demon feet!"
„I play Doom and I can't get up."
„You shouldn't have done that."

FIFA SOCCER 64

Nintendo 64

Verschiedenes

Gegenspieler verhöhnen:
Während eines Spiels im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euren Gegner in einer Halbzeit bis zu viermal durch die Zuschauer auspfeifen lassen, indem Ihr das digitale Steuerkreuz in eine der Richtungen drückt.

MR. BONES

Saturn

Levelanwahl
Ist Euch ein Level in den Spiel Mr. Bones zu schwer, oder seid Ihr von den ersten beiden Leveln des Spiels völlig genervt und möchtet lieber mit den darauffolgenden Abschnitten beginnen, so gebt doch einfach mal folgende Kombination ein: R,L,R,R,L,R,L,L,R,L,R,R. Leider bestätigt Euch das Spiel den erfolgreich eingegebenen Cheat nicht mit einem Signalton oder die Level sind hell hervorgehoben, wie diese, die Ihr aus eigener Initiative heraus absolviert habt. Probiert einfach mal einen der hinteren Level zu selektieren, und Ihr werdet sehen, daß Euch Einlaß geboten wird.

PERFECT WEAPON

PlayStation

Level-Paßwörter
Wenn Ihr diese Codes im Levelauswahlmenü eingebt, könnt Ihr die einzelnen Level anspringen.

Start Level
Ice Moon: . . . . . .X,□,X,□,□,O,□,O
Garden Moon: . .O,X,X,△,O,O,X,△
Forest Moon: . . . .O,△,□,O,□,□,△,△
Desert Moon: . . . .O,X,X,X,△,O,△,△
Proteus Moon: . . .X,X,□,X,□,□,△,O

Overseer:
Ice Moon: . . . . . .△,△,X,□,△,△,X,O
Garden Moon: . .O,O,X,□,X,X,O,△
Forest Moon: . . . .△,O,X,X,△,□,△,△
Desert Moon: . . .O,X,O,O,□,O,X,□
Proteus Moon: . . .□,O,X,X,□,□,□,△

NEED FOR SPEED 2

PlayStation/US-Version

Extras

Extra Auto
Wenn Ihr den Ford Indigo fahren möchtet, gebt einfach dieses Paßwort ein: .LILZIP

Bonus Kurs
Um den Monolithic Studios Kurs fahren zu können, probiert doch mal das folgende Paßwort: . . . . .SHOTME

THE CROW: CITY OF ANGELES

PlayStation/Alle Versionen

Mit diesem Pass-Code könnt Ihr alle Level besichtigen und verliert keine Energie mehr:
. . . .□,□,△,△,O,O,X,□,△,X



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Nintendo 64 / US,GB-Version

Level, Cheats
Hier noch ein paar neue Cheats für Turok, die im letzten Heft noch nicht abgedruckt wurden. Leider funktionieren diese nicht in der deutschen Pal-Version. Mit der englischen PAL-Version habe ich sie getestet!
Robin Smith Mode
Aktiviert diesen Code und Ihr seid unsichtbar, besitzt alle Waffen, unendlich Munition, die Gegner haben riesige Köpfe, als ob sie Eingeborenenmasken tragen und Ihr könnt die Mitarbeiter und den Abspann sehen. Alle Cheats müssen erst im Cheat-Menü aktiviert werden.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: . . . . .RBNSMTH
Greg Chan Mode
Dieser Cheats beinhaltet die gleichen Elemente wie der Robin Smith Mode. Der einzige Unterschied hierbei ist, daß Ihr nicht unsichtbar seid.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: . . . . .GRGCHN
Dana Chan Mode
Dieser Code macht die Gegner zu putzigen Spielzeugmonstern. Doch Vorsicht, der Schein trügt, da sie nicht an Stärke und Geschwindigkeit verlieren.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: . . . . .DNCHN
Gegner auf der Karte sehen
Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, dann seht Ihr die Gegner auf der Karte als rote Markierungen herannahen. Diese Option ist besonders in den Höhlen mit den nervigen Leapers sehr von Nutzen.
Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein: . . . . .NSTHMNDNT

IRON AND BLOOD

PlayStation

Versteckte Charakter
Um einen der vier versteckten Spieler in Iron und Blood anzuwählen, probiert doch mal folgenden Code im Spielerauswahlmenü aus: R1,R2, L1

MANX TT SUPERBIKE

Saturn / Pal-Version

Verschiedene Motorräder
Dark Rider
Wählt zu Beginn den Arcade-Modus aus. Im Menü, in dem Ihr Euch zwischen Automatik oder manueller Schaltung entscheiden müßt, drückt Ihr diese Tastenfolge: . . . . .L,L,R,R,Z,Y
Wenn Ihr jetzt das Rennen startet, sitzt Ihr auf einem schnittigen, schwarzen Bike.
Ultimate Superbikes
Im Hauptmenü haltet Ihr folgende Tasten gleichzeitig, um weitere, starke Flitzer zu bekommen: X+Y+Z+L+R
Seid Ihr erfolgreich, so ertönt ein „GO" aus Euren Lautsprechern. Wenn Ihr jetzt den Saturn-Modus startet, so könnt Ihr Eure Wahl unter ein paar wirklich starken Kisten treffen.

NBA IN THE ZONE 2

PlayStation

All Star Team
Wenn Ihr folgende Tastenkombination im Titelbildschirm gleichzeitig gedrückt haltet, sollte es Euch im Mannschaftsauswahlmenü möglich sein, das All-Star Team anzuwählen.
. . . . .R2+L1+SELECT+START.

SONIC 3D BLAST

Saturn / US-Version

Cheats
Im Titelbild drückt Ihr ○○+A,C+START gleichzeitig. Dann startet Ihr das Spiel wie gewohnt. Im Spiel drückt Ihr die START-Taste für den Pause-Modus und habt folgende Tastenbelegung zur Auswahl:

A: Beendet einen Act
B: Beendet den Level
C: Warpt Euch direkt zum Endgegner des Levels
X: Ihr erhaltet ein Extraleben
Y: Ihr seht eine Medaille
Z: Ihr bekommt einen Chaos Emerald

TUROK

Tips zu den Leveln und Waffenliste

In dieser Ausgabe haben wir Euch allgemeine Tips zu den Leveln, die Anzahl der wichtigsten Items und eine Aufstellung der wirkungsvollsten Waffen für jeden einzelnen Gegner zusammengestellt. Viel Spaß!

Welche Gegner Ihr zu erwarten habt und welche Items Ihr in den einzelnen Leveln vorfindet.

Level 1: Locate the Hub Ruin

Monster: ....Raptor
........................Leaper
........................Pur-lin
.............Campaigner Soldat
...........Campaigner Sergeant
...............Ancient Warrior
Schlüssel: 6
Chronoscepter Teil: 1
.................2 Bonus-Level

Tips:

- Wenn Ihr nicht wißt, in welche Richtung Ihr gehen sollt, dann folgt einfach den goldenen Dreiecken.
- Schießt auf das Wild, um Lebensenergie-Kreuze zu erhalten.
- Sammelt die Lebensenergie-Kreuze so schnell wie möglich auf, weil sie nach kurzer Zeit verschwinden.
- Geht besonders im Hard-Modus sparsam mit der Munition um, indem Ihr sorgfältig zielt. (Nehmt das gelbe Kreuz der Übersichtskarte zur Hilfe).
- Dreht Euch des öfteren mal um, gerade dann, wenn Ihr den Teleporter-Sound hört und Ihr nichts vor Euch auftauchen seht. Seid Euch sicher, daß etwas von hinten herannaht.
- Um so länger Ihr die Z-Taste haltet, desto weiter und kräftiger wird der Pfeil aus dem Bogen schnellen.
- Am Anfang hilft es Euch beim Springen die Übersichtskarte einzublenden und nach unten zu schauen, wo sich der Schatten der Spielfigur befindet.
- Auf Lichtungen solltet Ihr Euch immer am Rand, an einer Felswand entlang, aufhalten, um Euch so den Rücken freizuhalten.

Level 2: The Jungle

Neue Monster: ....keine
Schlüssel: 3
Chronoscepter Teil: 1
.................2 Bonus-Level

Tips:

- Wenn Ihr die Items auf den verfallenen Häusern aufsammeln möchtet, dann geht einfach eine Etage höher und springt mit einem exakten Sprung auf die Mauer.
- Um mehr Munition tragen zu können, haltet unbedingt Ausschau nach einem Rucksack.
- Sammelt so oft wie möglich die Tek-Rüstung ein, da sie Euch wie eine zweite Haut vor Verletzungen schützt.

Level 3: The Ancient City

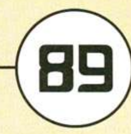
Neue Monster: ....keine
Schlüssel: 3
Chronoscepter Teil: 1
Boß: ....Long Hunter
.................2 Bonus-Level

Tips:

- Laßt es zur Routine werden, Hütten, Häuser, verborgene Winkel, Ritzen und Spalten zu durchsuchen, da sie oft lebenswichtige Items verbergen.
- Wagt Euch im Kampf gegen die Purlins nicht zu nahe heran, da sie Euch noch während Ihres Todessturzes verletzen können.
- Springt am Ende des Levels nicht zu hektisch von einer zur anderen Säule, da öfters Soldaten von oben herabspringen und dann der Platz zu eng wird.

Tips gegen den Level-Boss:

- Versichert Euch, daß Ihr die Munition rund um den Level-Ausgang aufgesammelt habt, da Ihr jetzt jeden Schuß benötigt. Am wichtigsten sind die Tek-Pfeile, da sie den größten Schaden anrichten.
- Nachdem Ihr durch die Warp-Zone gegangen seid, springt ins Wasser und taucht einmal um die Arena herum. Hier findet Ihr wichtige Items, die Euch im Kampf gegen den Longhunter und seiner Vorhut nützlich sein werden.
- Die beiden Jeeps sind einfach zu besiegen, indem Ihr im Kreis lauft und auf sie feuert. Am besten verwendet Ihr die Tek-Pfeile oder das Sturmgewehr, da einfache Schrotladungen und Pfeile ihnen nichts anhaben können.
- Anschließend erscheint der Longhunter. Wenn Ihr nur noch wenig Munition habt, dann rennt zu den Ausgängen, an denen in regelmäßigen Abständen brauchbare Munition erscheint. Haltet Euch immer in der Nähe dieser Plätze auf.
- Der Trick, den Gegner nur zu umkreisen, funktioniert hier nicht, da der Longhunter mit einem Bumerang auf Euch wirft. Versucht Euch deshalb mit schwingenden Rechts- und Linksbewegungen während des Kreisens aus der Schußlinie zu halten.



Level 4: The Ruin

Neue Monster:
. . . . .riesige Drachenfliege
. . . . .Dimetrodon
. . . . .hoher Priester
Schlüssel: . . . .
Chronoscepter Teil: 1
. . . . .2 Bonus-Level

Tips

- Findet den Granatwerfer am Anfang des Levels. Er hilft Euch gegen die neuen Monster und spart Euch wertvolle Munition.
- Wenn Ihr einen Gegner in einer Hütte entdeckt, dann benutzt die Strafe-Funktion, um kurz in die Hütte hineinzuschießen.
- Granaten treffen besser, wenn Ihr nicht direkt zielt, sondern sie so auf den Boden aufsetzen laßt, daß sie dem Gegner entgegenspringen.

Level 5: The Catacombs

Neue Monster: . . . . .keine
Schlüssel: .3
Chronoscepter Teil: 1
Boß: . . . . .Mantis
. . . . .2 Bonus-Level

Tips:

- In diesem Level ist es wichtig, sich anhand der Übersichtskarte in den monoton wirkenden Gängen zurechtzufinden.
- Achtet auf Schädel oder komplette Skelette, die in den Gängen liegen, da gerade hier geheime Passagen hinter den Wänden zu finden sind.
- Geistige Unbesiegbarkeit ist gerade hier sehr nützlich, um viele Gegner gleichzeitig auszuschalten.

Tips gegen den Level-Boss:

- Vergeßt nicht die Items neben der Warp-Zone aufzusammeln, bevor Ihr dem Gegner entgegentretet.
- Schießt mit dem Sturmgewehr auf den Mantis und lauft dabei rückwärts. An der Mauer kreist Ihr um ihn herum und lauft wieder rückwärts und schießend aus dem Raum hinaus. Wenn der Mantis grün aufleuchtet, beginnt er die Zwischenwände einzureißen. Rennt ihm hinterher und schießt mit der Mini-Gun auf ihn. Wenn diese leer ist, solltet Ihr den Granatwerfer zur Hand nehmen. Rennt rückwärts und feuert gezielte Schüsse auf ihn ab. Als sehr nützlich erweisen sich auch hier die Tek-Pfeile. Genauso wie im Kampf gegen den Longhunter findet Ihr hier Plätze, an denen immer wieder Munitionspakete auftauchen.

Level 6: Treetop Village

Neue Monster: . . . .**Alien Infantry**
. . . .**Dimetrodon Mech**
Schlüssel: **3**
Chronoscepter Teil: **1**
. . . .**2 Bonus-Level**

Tips:
- Da die Alien Infantries geschickt im Ausweichen sind, könnt Ihr es Euch sparen, mit dem Granatwerfer auf sie zu schießen. Benutzt am besten das Sturmgewehr gegen sie.
- Gebt besonders hier acht auf die Purlins, da sie Euch von den Klippen in den Tod stürzen.
- Haltet den maximalen Abstand von Pur-lins, Mechs und hohen Priestern, gerade so nahe, daß sie im Nebel schemenhaft zu sehen sind. Richtet Eure Waffe aus und weicht zurück. Schießt dann in die anvisierte Richtung in den Nebel.

Level 7: The Lost Land

Neue Monster:
. . . .**Attack Robot (rot und golden)**
. . . .**Demon**
. . . .**Demon Lord**
. . . .**Killer Plant**
. . . .**Subterranean Worms**
. . . .**Triceratops**
Schlüssel: **2**
Chronoscepter Teil: **1**
. . . .**2 Bonus-Level**

Tips:
- Alien Infantries haben unter Beschuß die Angewohnheit, in die Luft zu springen und kurz neben Euch wieder herunterzufallen. Bleibt in Bewegung und nehmt die Übersichtskarte zur Hilfe, um ihre Flugbahn und ihren Landepunkt einzuschätzen.
- Beobachtet die sich bewegenden Plattformen genau, da sie sich in ungleichmäßigen Abständen nach oben und unten bewegen. Laßt Euch Zeit für den Absprung und springt erst dann, wenn Ihr die Höhe richtig einschätzen könnt.
- Nicht alle Waffen sind gegen die Attack Robots wirksam. Greift erst dann an, wenn sie sich beruhigt haben und still dasitzen.
- Zerstört die Attack Robots nicht völlig, sondern benutzt sie als Schutzwall, um auf andere zu schießen.

Level 8: Final Confrontation

Neue Monster:
. . . .**Cyborg**
. . . .**Cyborg Sergeant**
. . . .**Sludge Beast**
Schlüssel: **0**
Chronoscepter Teil: **0**
Boß: . . . .**Campaigner**
. . . .**2 Bonus-Level**

Tips:
- Ihr bekämpft die Triceratops am effektivsten, wenn Ihr ihnen nicht zu nahe kommt. Rennt rückwärts oder um sie herum und schießt fortwährend Granaten auf sie ab. Nach ungefähr 12 Schüssen sollten sie erledigt sein.
- Wenn ein Cyborg anfängt, um Euch herumzurennen, versucht nach hinten auszuweichen und ihm einige Granaten zu verpassen anstatt Euch mit ihm zu drehen und zu versuchen, ihn zu treffen.
- Wenn Ihr in einen Bonus-Level durch die blaue Wolke hineinspringt, gebt acht darauf, wohin Ihr fallt, wenn Ihr sie wieder verlaßt (Lava, Abgründe und schießende Gegner).

Tips gegen den Endgegner:
- Seid Euch sicher, daß Ihr alle Teile des Chronoscepters gefunden habt, weil sich der Campaigner so viel leichter besiegen läßt.
- bevor Ihr die Arena betretet, drückt schon einmal die Z-Taste, um die Waffe aufzuladen. Geht hinein und verpaßt ihm sofort eine volle Ladung. Ladet die Waffe sofort wieder auf und schießt ein weiteres Mal auf ihn, bevor er wegrennt.
- Jetzt springt der Campaigner in die Luft. Haltet ihn im Auge und schießt sofort wieder auf ihn, wenn er landet. Die Munition für diese Waffe sollte nun erschöpft sein. Leider schießt die Fusion-Gun mit der gleichen Munition und ist somit ebenso nutzlos. Verwendet nun die Schrotflinte, die Mini-Gun und das Sturmgewehr, um ihn unter Beschuß zu halten. Auch in dieser Arena findet Ihr Punkte, an denen Munitionspakete in bestimmten Zeitintervallen auftauchen.

Welche Waffe bei welchem Gegner am besten anspricht.
Die Wahl der Waffe ist ein unheimlich wichtiger Faktor im Kampf gegen Eure Gegner, um Lebensenergie und Munition zu sparen. Damit Ihr nicht an jedem Gegner erst eine Testreihe mit Eurem Waffenarsenal starten müßt, haben wir Euch eine Liste der primären und sekundären Waffen spezifisch für jeden Widersacher zusammengestellt.

Riesenkäfer: . . . . .Messer
Leaper: . . . . .Sturmgewehr
. . . . .Messer
Pur-lin: . . . . .Mini-Gun
. . . . .Granatwerfer
Campaiger Soldat: . . . . .Messer
. . . . .Sturmgewehr
C. Sergeant: . .explosive Schrotladung
. . . . .Granatwerfer
Raptor: . . . . .explosive Schrotladung
. . . . .Tek-Pfeile
Raptor-Mech: vierfacher Raketenwerfer
. . . . .explosive Schrotladung
Ancient Warrior: . .expl. Schrotladung
. . . . .Mini-Gun
. . . . .Alien-Waffe
Hoher Priester: . . . . . . .Sturmgewehr
. . . . .explosive Schrotladung
Alien Infantry: . . . . .Tek-Pfeil
. . . . .explosive Schrotladung
Riesige Drachenfliege: . . . . . .Messer
Dimetrodon: . . . . .Granatwerfer
. . . . .vierfacher Raketenwerfer
Dimetrodon Mech: . . . . .Granatwerfer
. . . . .vierfacher Raketenwerfer
Demon: . . . . . . .Partikelbeschleuniger
. . . . .explosive Schrotladung
Demon Lord: .vierfacher Raketenwerfer
. . . . .Granatwerfer
Killerpflanze: . . . . .Granatwerfer
. . . . .explosive Schrotladung
Subterrean Worm: . . . .Granatwerfer
. . . . .vierfacher Raketenwerfer
Triceratops: . . . . .Granatwerfer
. . . . .vierfacher Raketenwerfer
Cyborg: . . . . .Sturmgewehr
. . . . .Granatwerfer
Cyborg Sergeant: . . . . .Granatwerfer
. . . . .Sturmgewehr
Attack Robot: . . . . .Granatwerfer
. . . . .vierfacher Raketenwerfer
Sludge Beast: . . . . .Sturmgewehr
. . . . .Tek-Pfeile, Granatwerfer

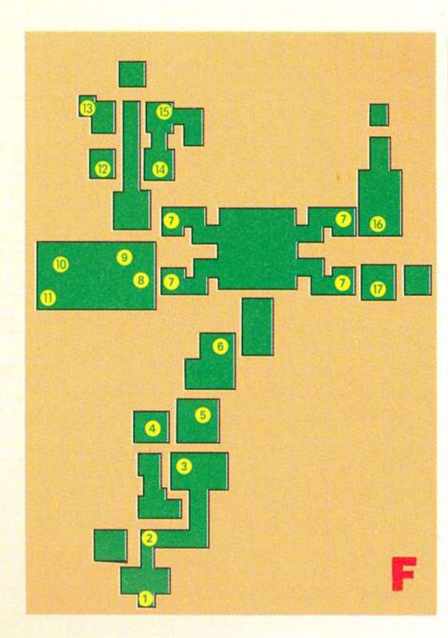
first aid

LEGACY OF KAIN

Komplett-Lösung



Eine Türe am oberen Rand dieses Raums öffnet sich und Ihr tretet ein. (F2) Hier ist ein Schalter hinter Stacheln, den Ihr mit einem EB anschießt. Betretet zuerst den Raum nach links, in dem Ihr auf eine Magd von Nupraptor trefft, die Euch etwas über Ihren Herrn zu berichten weiß. Geht weiter nach Osten und bekämpft die Überzahl von Gegnern. Oben in der Mitte des Raums ist ein Schalter in Form einer Kette, die Ihr betätigt. Lauft zurück bis kurz vor E2 und findet eine offene Tür an der nördlichen Wand. Geht hinein und durchquert diesen sowie den nächsten Raum. Aktiviert den Schalter an der oberen Wand, um eine Türe nach Osten zu öffnen (F4). Vorsicht vor den Gegnern, die auf Euch aus dem nächsten Raum zuströmen. Schießt nicht sofort mit einem IP auf sie, sondern wartet einen Moment, bis sie in einer Reihe laufen, um sich alle zu treffen. Wenn Ihr die Treppen hinaufgegangen seid, solltet Ihr einen weiteren Schalter mit einem EB anschalten. Rechts im nächsten Raum wartet Ihr ein wenig und besiegt alle Gegner mit einem IP. Geht nach Norden, in einen Raum, auf dessen Boden ein Gehirn gemalt ist. Sammelt die BP und die DR auf. (F7) Lauft in alle vier angrenzenden Räume, um die Schalter zu aktivieren. Euer weiterer Weg führt Euch zunächst durch den linken unteren Raum nach Westen. Hier gelangt Ihr in einen Saal, in dem einer Menge Spitzen



aus dem Boden ragen. Verwandelt Euch in einen Wolf und lauft geradeaus, bis Ihr an zwei BS kommt (F8). Aktiviert den unteren der beiden. Lauft zurück und biegt nach oben zu der schießenden Gestalt ein (F9). Springt nach links und legt den Hebel um. Eine Passage nach Westen durch die Spitzen öffnet sich (F10). In dem anschließenden Stachelfeld springt Ihr einmal geradeaus. Und lauft dann erst nach oben und dann nach links. Springt über die Stacheln nach links und dann zweimal nach unten (F11),

LEGENDE

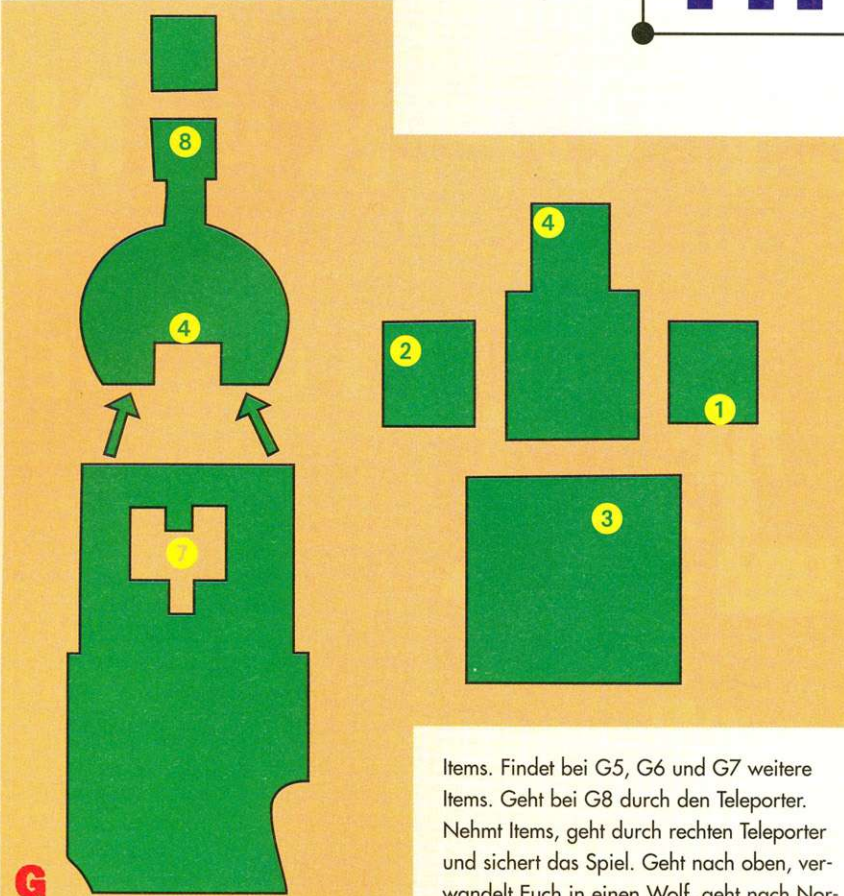
Der Buchstabe gefolgt von einer Zahl, in Klammern stehend, kennzeichnet die Karte und die Stelle des Raums, auf die sich der Text bezieht. Die Buchstaben in den Klammern sind Abkürzungen für oft verwendete Ausdrücke im Text.

(BF) . . . . .Flasche gefüllt mit Blut (Blut Flasche)
(BS) . . . .Trittfläche am Boden (Bodenschalter)
(BP) . . . . Blutphiole
(DR) . . . . .dreieckige Rune
(EA) . . . . Energiebank
(EB) . . . . Energieblitz
(HD) . . . . .Herz der Dunkelheit
(IP) . . . . .Zauberspruch der Implosion
(ML) . . . . .magisches Licht
(MP) . . . . .magische Peitsche
(MS) . . . . .magische Sphäre
(PU) . . . . .Zauber, der bei seinen Opfern Eiterblasen erzeugt
(SM) . . . . Zeitverzögerer (Slow-Motion)
(SP) . . . . Save Point
(TT) . . . . Totengräber
(ZZ) . . . . .Zufluchtszauber

Um die Kampfszenen etwas einfacher zu gestalten, gebe ich Euch hier noch einmal die Cheats, die Ihr jederzeit im Spiel eingeben könnt.

CHEATS:
Blut: oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links
Zauberkraft: rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links

first aid



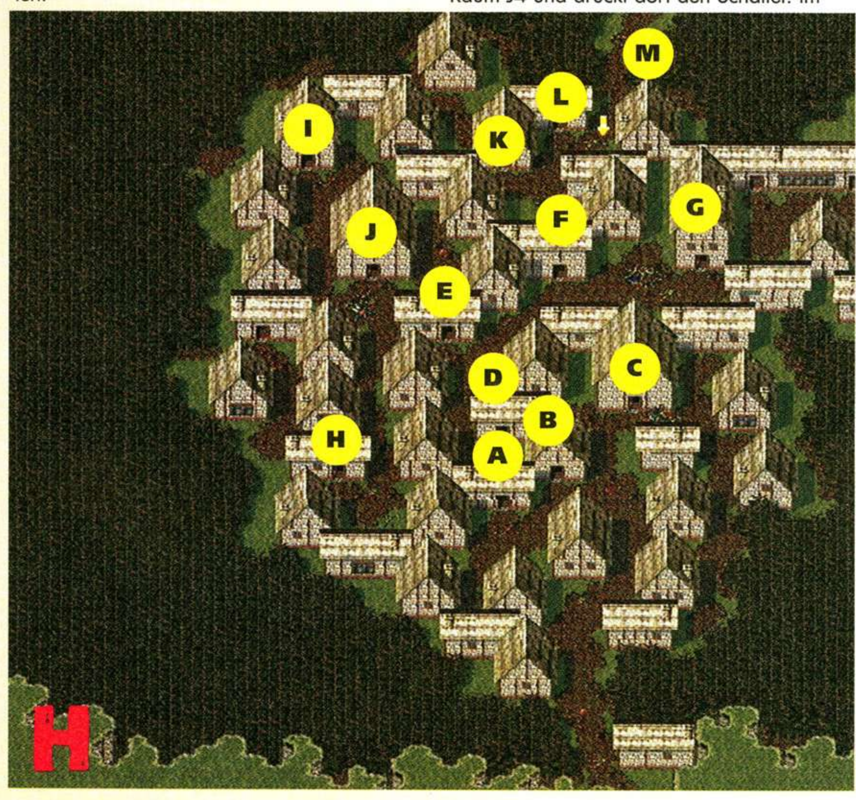
um das Warpfeld zu erreichen. Ihr werdet in den Raum mit dem gemalten Gehirn am Boden zurückversetzt. Geht nun nach Nordwesten in den Raum mit dem Bild am Boden. In den Räumen darüber findet Ihr einen neuen Zauber, einen SM (F12), die Energiebank (EA)(F13), eine MS (F14) und eine Menge Blutspender. Aktiviert den Schalter in Form einer Statue (F15), geht nach Westen und nach Norden zum Teleporter. Geht in den Raum im Nordosten und benutzt ein ML (F16). Schlachtet die Zombies und kehrt durch den Teleporter nördlich in den Raum mit dem Gehirngemälde zurück. Geht in den Raum rechts unten und aktiviert den Schalter am mittleren Gemälde. Geht nach Osten zum Teleporter, der Euch in Raum F17 bringt. In diesem riesigen Raum, der dunkel ist, geht Ihr einfach am Rand der beleuchteten Fläche entlang. Dabei findet Ihr einen weiteren Lichthof, zu dem Ihr hinübergeht. Lauft diese Fläche ab, bis Ihr auf einen unsichtbaren Schalter tretet, der wieder einen Lichthof erhellt. Am Ende kommt Ihr zu einem Teleporter, der Euch wieder in den Raum mit dem Gehirngemälde versetzt. Jetzt steht das Tor unter dem Schädel im Norden offen.

Geht nach oben (G1), nach links, nach unten, aktiviert den Schalter (G3) von der rechten Seite aus, geht nach G2, findet 5 Items. Findet bei G5, G6 und G7 weitere Items. Geht bei G8 durch den Teleporter. Nehmt Items, geht durch rechten Teleporter und sichert das Spiel. Geht nach oben, verwandelt Euch in einen Wolf, geht nach Norden und schlagt Nupraptor, der zweimal oben und unten auftaucht, mit den Pranken. Die rosafarbenen Kugeln lassen Euch passieren. Benutzt den Teleporter, sammelt die Keule auf, zerschlagt Steine und Truhen, nehmt BF, geht nach Süden. Ihr verwandelt Euch in eine Fledermaus. In einer Zwischensequenz fliegt Ihr zurück zu den 9 Säulen.

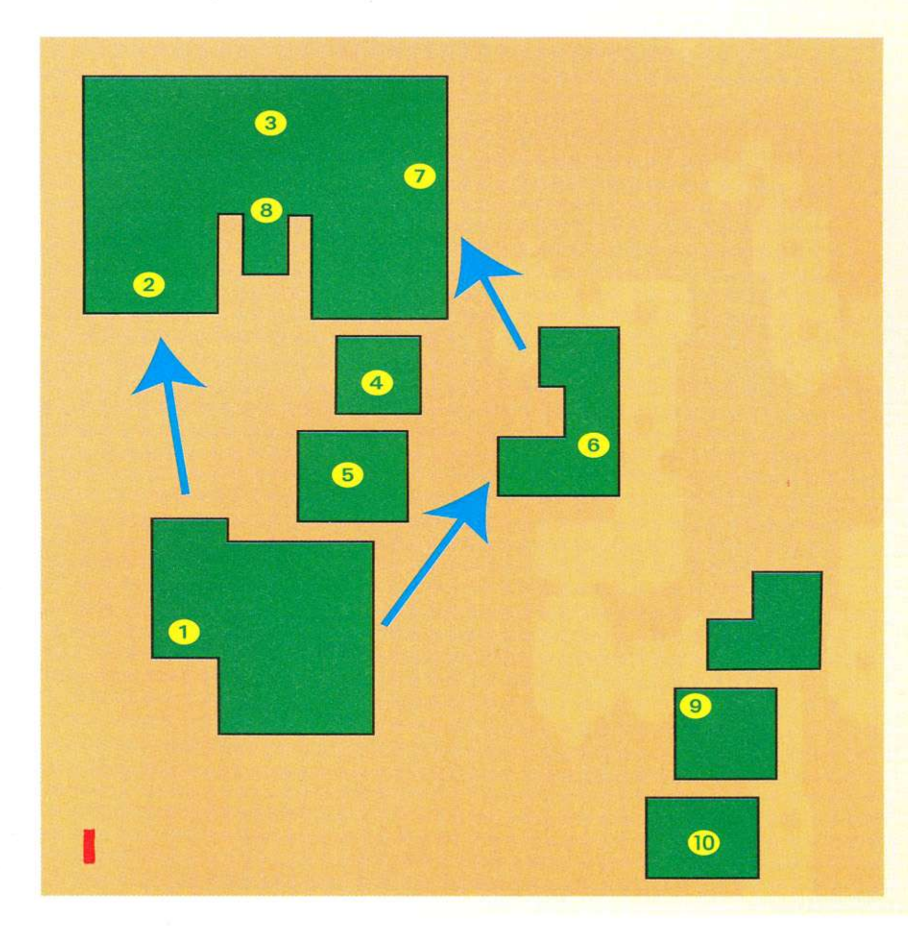
Geht an diverse bekannte Stellen zurück, (z.B. ins Dorf Wasserbunde, in die Höhle mit den Steinmonstern und auf den Weg zum Zigeunerdorf) zerschlagt die Steine und sammelt Items. Geht in Wasserbunde nach Norden und zerstört die Steine. Lauft den Weg weiter bis nach Coorhagen. Betretet das Haus mit dem Save Point (HC).

Verlaßt den Raum nach Westen (I1), erledigt die Gegner und dann weiter nach Norden (I2). Im nächsten Raum (I3) sammelt Ihr die MS und HD ein. Arbeitet Euch bis Raum I4 vor, wo Ihr die EA aufnehmt. Im nächsten Zimmer (I5) drückt Ihr in der nordwestlichen Ecke den Schalter. Die südliche Tür hat sich geöffnet. Geht durch, und Ihr seid wieder im Save Raum. Geht durch die östliche Tür und sammelt die Items ein (I6). Die Tür im Westen führt zurück in den Raum I3, Ihr seid jetzt aber auf der Empore (I7). Die Zauberer erledigt Ihr am besten mit der Peitsche. Bei I8 bekommt Ihr einen neuen Zauberspruch (Abwehren). Legt ihn in den Zauberkasten und geht in Richtung X. Weiter geht's im Raum Y, benutzt den Abwehrspruch gegen die Zauberer. Im nächsten Raum (I9) drückt Ihr den Schalter und geht nach Süden. Ihr seid wieder in Coorhagen am Haus D (Karte H-D). Häuser E und F beinhalten Items. Geht dann zur Kirche (Haus G).

Tötet Eure Gegner (Raum J1) und sichert am Save Point (J2). Begebt Euch dann zum Raum J4 und drückt dort den Schalter. Im

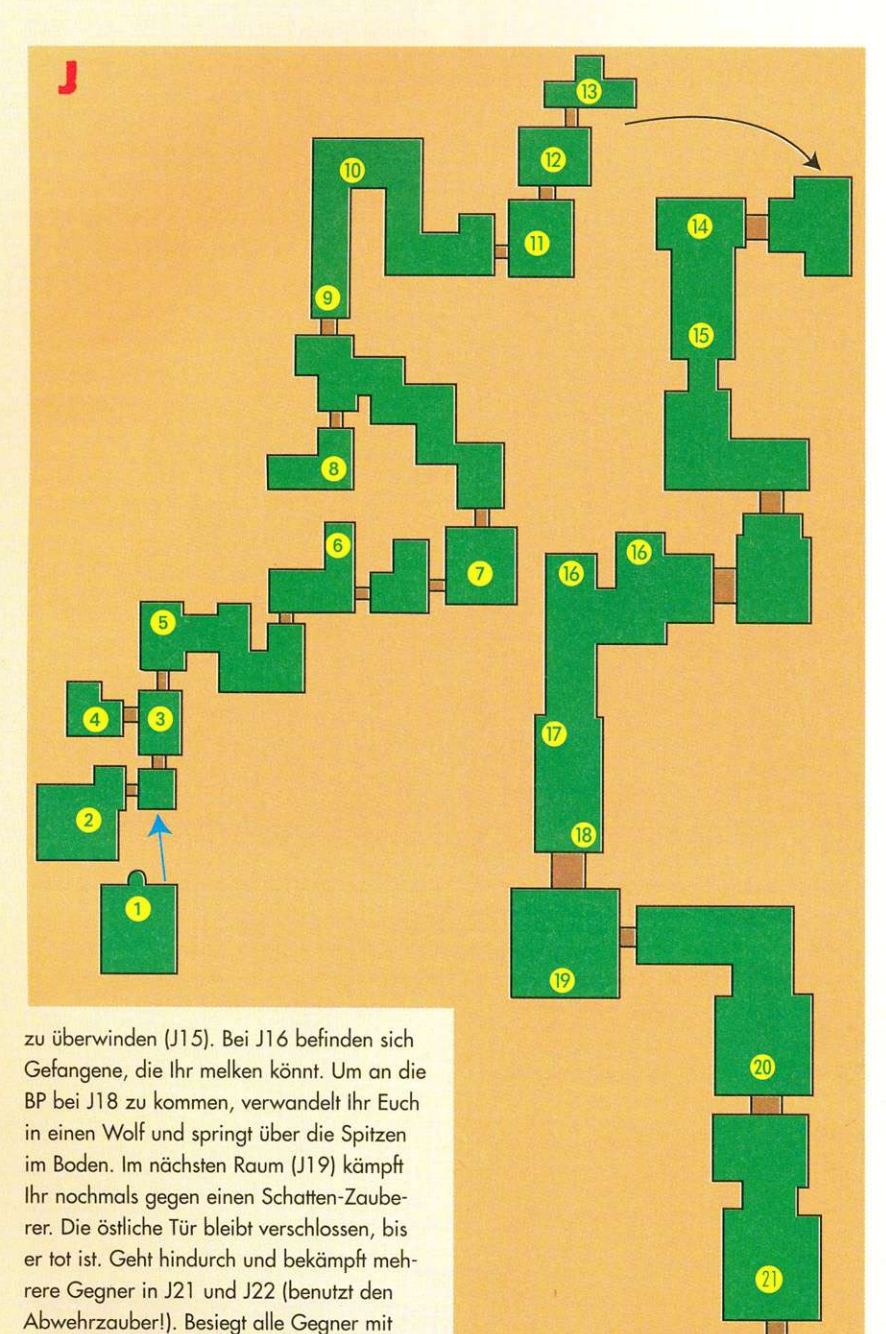






vorherigen Raum (J3) hat sich in der Nordwand eine Tür geöffnet. Geht hindurch. Im nächsten Raum (J5) nehmt Ihr Euch vor den Schatten in acht. Die blauen Eisflächen sind rutschig, aber nicht gefährlich. Der Schalter im nächsten Raum (J6) öffnet die östliche Tür. Arbeitet Euch bis zum Raum J7 vor, wo Ihr einen Schattenzauberer bekämpfen müßt. Vergeßt nicht die BF zu nehmen. Verlaßt den Raum nach Norden. Um an den Schalter im Raum J8 zu kommen, müßt Ihr an den Lanzen vorbeikommen. Verwandelt Euch nicht in einen Wolf. Im vorherigen Raum hat sich eine Tür geöffnet; geht durch sie hindurch nach J9. Benutzt gegen die Zauberer wieder Euren Abwehrspruch (J10). Geht nach Osten in Raum J11. Bezwingt den Skelett-Zauberer schnell, ansonsten bekämpft Ihr mehrere Skelette. Verlaßt die Kammer Richtung Norden. Nehmt die DR im nächsten Raum (J12). Vier Zombies erscheinen daraufhin. Geht weiter nach Raum J13, wo Ihr eine Knochenrüstung findet. Zieht diese an. Geht durch die Tür X zum zweiten Teil der Karte. Skelette patrouillieren bei J14, aber durch die Rüstung seid Ihr gut geschützt. Die Lanzen im Süden sind leicht

first aid

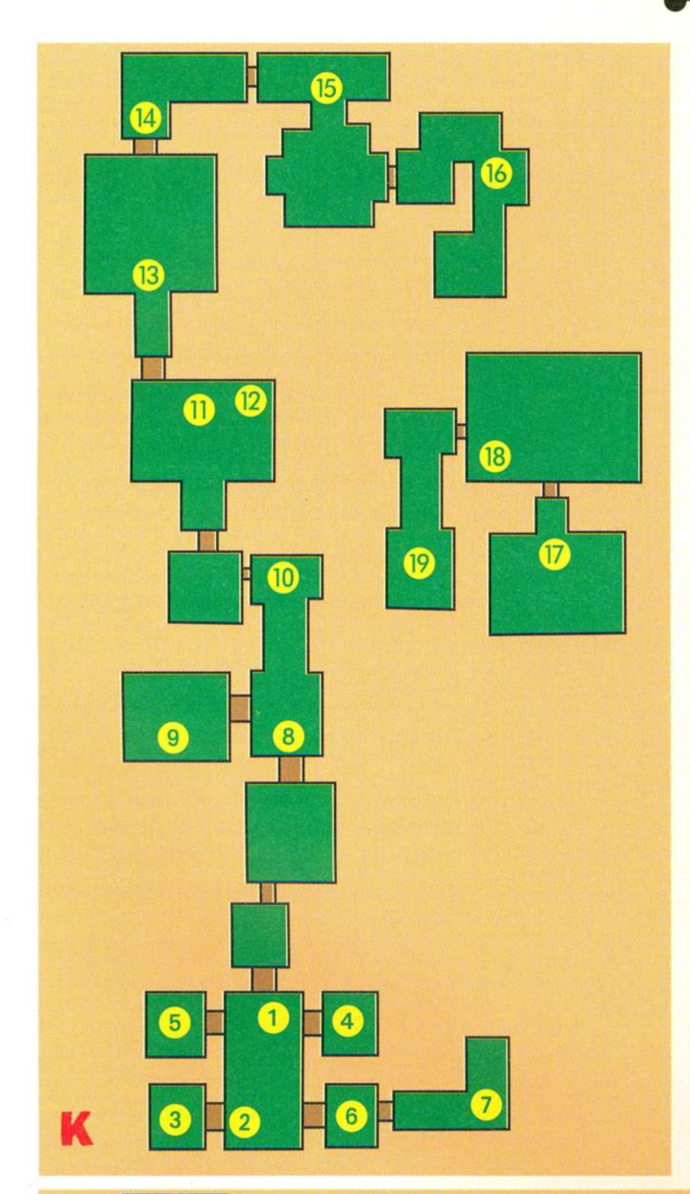


zu überwinden (J15). Bei J16 befinden sich Gefangene, die Ihr melken könnt. Um an die BP bei J18 zu kommen, verwandelt Ihr Euch in einen Wolf und springt über die Spitzen im Boden. Im nächsten Raum (J19) kämpft Ihr nochmals gegen einen Schatten-Zauberer. Die östliche Tür bleibt verschlossen, bis er tot ist. Geht hindurch und bekämpft mehrere Gegner in J21 und J22 (benutzt den Abwehrzauber!). Besiegt alle Gegner mit dem Implosionszauber, um die südliche Tür zu öffnen. Geht bis zum Raum J23 und dann nach Süden.

Ihr seid dann wieder in Coorhagen. Im Haus J gibt es mehrere Items einzusammeln (in den Fässer). Im Keller gibt es ein weiteres Dungeon zu erkunden. Drückt im ersten Raum den Schalter in der nordöstlichen Ecke (K1), um die Tür J2 zu öffnen. Öffnet die Truhe (K3) und drückt den Schalter in der Nordwand. Die Tür zum Raum K4 ist jetzt offen. Geht hinein. Öffnet auch hier die Kiste und sammelt die Items ein. Betätigt den nördlichen Schalter um Zugang zu den Räumen K5 und K6 zu erhalten. In beiden Räumen gibt es leckere Sachen für den Vampir zu holen. Begebt Euch dann zum Raum K7. Sammelt die MS ein, geht aber nicht die Treppen hoch. Geht zurück zu Raum K1 und drückt erneut den Schalter. Eine Tür öffnet sich, durch die Ihr zu einem Teleporter kommt (X), der Euch zu einem anderen Teil des Dungeon bringt (Y). Das Bodenmuster (K8) verrät Euch einen neuen Zauberspruch, den Ihr erhalten werdet; speichert aber Euer Spiel erst bei K9 ab (westliche Tür). Besiegt dann den Schwertkämpfer im Raum K10 und drückt den Schalter, um die Tür zu öffnen. Der Zauberspruch (Haß) liegt im übernächsten Raum (K11), benutzt ihn gleich gegen die Zombies, die auf Euch zukommen. Wenn sie miteinander fertig sind, holt Ihr euch die MS und drückt den Schalter bei K12. Im nächsten Raum stehen Fässer, die Items beinhalten (K13). Der Schalter in der Mitte öffnet die nördliche Tür. Im darauffolgenden Raum findet Ihr wiederum Fässer mit einer BF und einer DR. Im Raum K15 schnappt Ihr Euch die Peitsche, bevor Ihr den Schalter in der Nordwand betätigt. Es erscheinen Speere, und Ihr könnt nur noch nach Süden gehen. An der Westwand drückt Ihr einen weiteren Schalter und verlaßt den Raum dann nach Osten. Das Faß im Raum K16 beinhaltet eine MS. Im Raum K17 benutzt Ihr wieder den Abwehrzauber gegen die orangenen Magier. Verwandelt Euch in den Wolf und bekämpft die Zombies. Springt dann über die Spitzen, um die BP zu erreichen, und öffnet mit dem Schalter die Nordtür. Benutzt noch einmal Magie, um die Zauberer im Raum K18 zu besiegen. Sammelt dann die DR ein, bevor Ihr nach Westen weitergeht. Im nächsten Raum (K19) benutzt Ihr den Teleporter und landet wieder bei K9. Speichert dort Euer Spiel, benutzt den Teleporter bei Y und gelangt so wieder zum Raum K7. Benutzt die Treppen, und Ihr seid wieder in Coorhagen. Im Haus L könnt Ihr noch ein paar Items einsammeln, bevor Ihr Maleks Bastion betretet. Geht zum Haus M, verwandelt Euch in einen Wolf und springt die Felswand hoch. Aktiviert dort das Fledermaus-Leuchtfeuer und fliegt zu Maleks Bastion.

Da es in der Bastion nur so von Teleportern wimmelt, ist es uns nicht möglich, eine komplette Karte abzudrucken. Ich hab sie daher in die Karten L1 - L20 aufgeteilt (+ zwei Bonus-Karten).

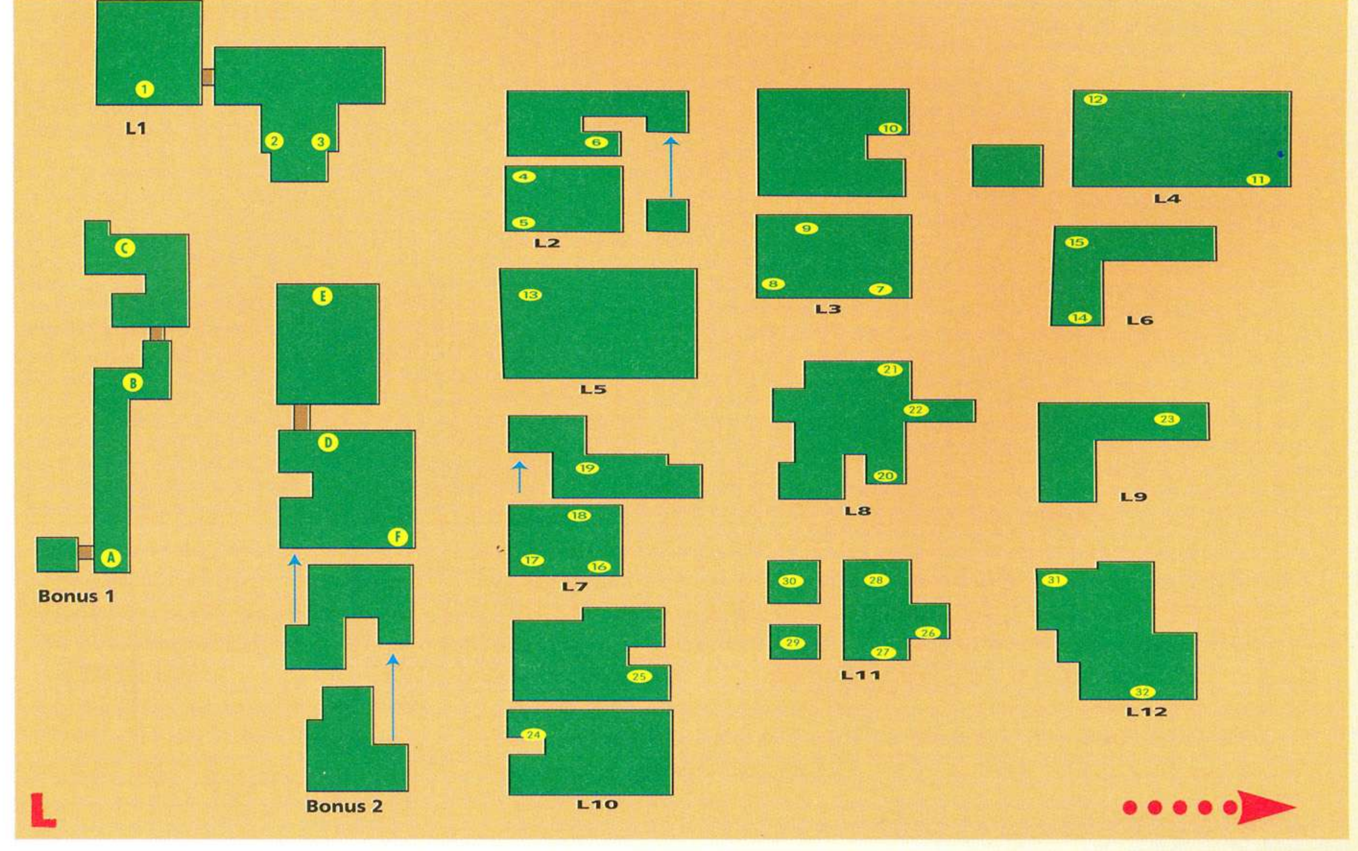
Ihr betretet die Bastion von Süden her. Geht nach Westen zum Save Point (L1-1). Ihr könnt bei L1-3 einen Abfluß als versteckten Schalter benutzen, womit Ihr eine Tür öffnet, die Euch schneller zu Malek bringt. Wollt Ihr das nicht, benutzt den Teleporter L1-2. Ihr kommt dann zur Karte L2. Habt Ihr die Abkürzung gewählt, geht durch die südliche Tür, und Ihr landet bei Karte Bonus1. Weil das ein Bonus-Teil des Spiels ist, benutze ich Buchstaben anstatt von Zahlen für die Räume. Drückt den Schalter im Raum A und geht nach Norden. Sammelt die HDs bei B



ein. Betretet den nächsten Raum und holt Euch die MS bei C. Nachdem Ihr die zwei Feinde besiegt habt, geht es weiter nach Norden zur Karte Bonus2. Geht die Treppen nach oben und kämpft Euch vor bis zu den Schaltern bei D. Um die Tür zu öffnen, müssen die Schalter oben, unten, unten, oben sein. Geht hindurch und betätigt den Schalter, um Maleks Maschine zu zerstören. Verlaßt den Raum mittels des Teleporters bei F, und Ihr seid wieder im Raum C. Geht durch die Tür, um zum Hauptturm zu gelangen (Karte L15).

Falls Ihr den langen Weg gewählt habt, erscheint Ihr bei Karte L2-4. In dem Raum holt Ihr Euch eine MS und öffnet mit dem Schalter eine Tür im Osten. Folgt dem Weg und tötet den Krieger, erst dann erscheinen die Stufen bei L2-6.

Sie führen zu Raum 7. Drückt den Schalter in der Ecke (8), um an den Schalter im Norden zu gelangen (9). Betätigt diesen; ein Durchgang wird frei. Im nächsten Raum holt Ihr Euch die MS (10). Lauft die Treppe hinauf (11) und hört Euch die Nachricht an. Drückt den nördlichen Schalter, um die Maschine auszuschalten. Es werden keine Krieger mehr produziert. Geht nach Westen zum Teleporter. Ihr erscheint bei 13 und geht nach Norden durch die Tür. Geht den Wehrgang nach Norden und betretet den nächsten Turm (14). Benutzt den Teleporter bei 15, Ihr erscheint bei L7-16. Im Westen des Raumes gibt es einen BS, der einen Durchgang zu den nördlichen Treppen freigibt. Bei 19 gibt es ein HD. Geht die Treppen hoch zum Punkt 20. In diesem Raum weicht Ihr den Spitzen und den Kugeln aus, um an die Treppe zu gelangen. Im nächsten Raum benutzt Ihr wieder den Schalter, um die Maschine aus und die Osttür aufzumachen. Der Teleporter bringt Euch zum Punkt 23 auf der



first aid

Karte L9. Nehmt die MS und geht nach Süden. Lauft auf dem Wehrgang weiter nach Osten zum nächsten Turm. Bei 24 angelangt, müßt Ihr über die ein- und ausfahrenden Spitzen zur Treppe gelangen. Geht zur nächsten Treppe (25). Betätigt den Schalter (L11-27), um die ersten Spitzen zu versenken. Schießt jetzt mit einem Energieblitz auf den Schalter an der Nordwand. Die Tür zum Raum 29 hat sich geöffnet. Verwandelt Euch in einen Wolf, drückt den Schalter und rennt über die versenkten Spitzen in Raum 30. Geht die Treppen hinunter (31), überquert die Spitzen und geht weiter. Nehmt das HD. Tötet Maleks Krieger und verlaßt den Raum im Südosten. Geht durch den Raum, die Treppen hinunter und tötet die Krieger bei 34. Drückt wieder den Schalter (Maschine aus, Tür auf). Geht nach Osten zum Teleporter. Ihr kommt zum Punkt 37 in der Karte L14. Erkennt Ihr den Raum wieder? Richtig, geht nach Westen und speichert Euer Spiel. Dann geht weiter nach Norden (38).

Geht über den Burghof, sammelt ein paar Items und dann durch die Tür zwischen den erfrorenen Wachen. Ihr gelangt zu Punkt 39 auf Karte L15. Hier kreuzen sich der lange und kurze Weg zu Malek. Geht durch die rechte Tür und betätigt den Schalter im Norden bei 41. Verlaßt den Raum im Westen und gelangt so zu 42. Geht nach Norden durch die Tür. Tötet den Krieger und geht die Treppe hinauf (L16). Findet Euren Weg durch die sich drehenden Schwerter zur Tür im Süden (44). Timing ist wichtig, um an den Hindernissen bei 45 unbeschadet vorbeizukommen. Holt Euch im nächsten Raum die Tarotkarten (46) und drückt den Schalter (47). Die Tür im Norden öffnet sich nur für kurze Zeit! Geht hindurch und dann die Treppen hoch (48). Plant Euren Gang nach Osten genau, um den Gefahren aus dem Weg zu gehen. Holt Euch das HD bei 50 und drückt den Schalter. Bei 51 hat sich eine Tür geöffnet. Geht hindurch und sammelt das HD und die MS ein. Drückt den Schalter im Nordosten und verlaßt den Raum wieder. Die Spitzen im Süden sind versunken und geben einen Durchgang frei (53). Nach einem Kampf bei 54 geht Ihr die Treppen nach oben zur Karte L18. Geht bei 55 über die Spitzen und lauft dann als Wolf über die östlichen Spitzen zu den Items. Verlaßt den Raum dann bei 56. Auf der Karte L19 kämpft Ihr Euch durch bis zu einem Kampf bei 59. Danach die Treppen nach oben zur Karte L20. Es steht Euch Euer zweiter Kampf mit Malek bevor!

Maleks Leiche liegt bei 60. Die Teleporter bei 61 bringen Euch zu Seitenräumen. Der linke bringt Euch zu vier Kisten mit 2 HDs, einer BP und einer MS. Der andere bietet einen Save Point. Wichtig: Ihr müßt das Schwert benutzen!!! Geht dann nach Norden, um Malek selbst zu bekämpfen. Benutzt den Abwehrspruch und schlagt auf Malek ein. Den ersten Schlag wird er parieren, der zweite trifft. Nachdem Ihr ihn öfters getroffen habt, bricht er auseinander, regeneriert sich aber wieder. Benutzt abermals den Abwehrspruch! Diese Sequenz findet zwei weitere Male statt, jedesmal blockt Malek einen Angriff mehr. Beim letzten Mal geht Malek zum oberen Rand des Bildschirms und versucht seine eigene Bastion zu zerstören. Er schießt eine riesige Energiewand durch den Raum, rennt nach Süden und in den neu entstandenen Teleporter. Nehmt die Äxte und geht nach Süden zum Teleporter. Ihr landet vor einem Fledermaus-Leuchtfeuer, das Ihr benutzt, um zu den 9 Säulen zu fliegen. Hört euch Ariels Nachricht an.

... Fortsetzung folgt!

charts

Leserscharts / April

1. (3) Super Mario 64 (N64)
2. (1) Tomb Raider (PS/SAT)
3. (-) Turok Dino. Hunter (N64)
4. (2) Resident Evil (PS)
5. (-) Porsche Challenge (PS)
6. (4) Mario Kart 64 (N64)
7. (-) Com. & Conquer (PS/SAT)
8. (8) Tekken 2 (PS)
9. (9) Formel 1 (PS)
10. (10) Wave Race 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 30. Mai 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / Fusion

1. Doom 64 (N64)
2. Mario Kart 64 (N64)
3. Blastdozer (N64)
4. Bushido Blade (PS)
5. Need For Speed 2 (PS)
6. Human Grand Prix (PS)
7. Ballblazer Champions (PS)
8. Killer Instinct (N64)
9. Soul Blade (PS)
10. The Crow (PS)

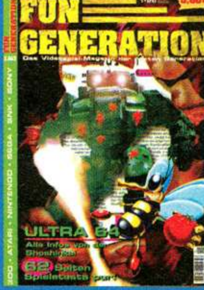
FUN GENERATION - CHARTS

1. Doom 64 (N64)
2. ISS 64 (N64)
3. Porsche Challenge (PS)
4. Blastdozer (N64)
5. Puzzle Bobble 3 (SAT)
6. Vandal Hearts (PS)
7. Turok Dino. Hunter (N64)
8. Micro Machines V3 (PS)
9. V-Rally (PS)
10. Mechwarrior 2 (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 05/97:

- D. Landsberg - Windeck
- S. Fincke - Bad Lauterb.
- D. Wolf - Leupoldsgrün

back issues

























FG 6/95 ☐	FG 10/96 ☐	FG 3/97 ☐
FG 1/96 ☐	FG 11/96 ☐	FG 4/97 ☐
FG 3/96 ☐	FG 12/96 ☐	FG 5/97 ☐
FG 6/96 ☐	FG 1/97 ☐	
FG 8/96 ☐	FG 2/97 ☐	

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag: ☐

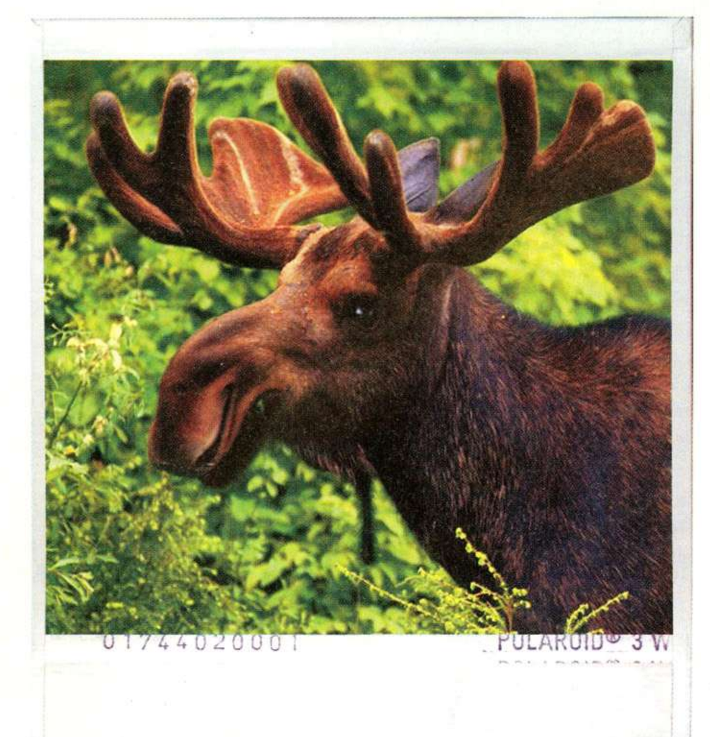
Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



From Jap**an with love**

Starfox 64

Alles über den Megahit aus Miyamotos Hitlabor

Viel**leicht diesmal!**

Wing Commander 4

Schafft EA wieder den Sprung in die Meisterklasse?

Quer**feldein und Spaß** dabei

V-Rally

Das heißersehnte Rennspiel im ausführlichen Special

Nam**cos Light**gun-Hit

Time Crisis

Vom Automat zur Konsole

Li**ve aus Lon**don

Probe-Special

Ausführliches Material zu Constructor, Extreme G, Batman & Robin und Forsaken

Zum gleichen Preis ...

ab dem 12.6.1997

Impressum

FUN GENERATION

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Fabian Döhla, Michael Endres, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: GT-Interactive, FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
Fun Generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Hilfsmittel dieser Ausgabe: KLF - The Withe Room, Depeche Mode - Ultra (‹Götz), Chemical Brothers - Dig your own hole (‹Kai), AXXE-Sound-CD-Rom, Froyd - Machinen(es), Rolf-Dieter Kuhn Party

Special Thanx: Acclaim, Virgin, Psygnosis, Fusion, Non plus Ultra, Games Zilch

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Resi des Monats: Hol'n wir mit dem Traktor ab





Kampf den Verschwörern!

Vandal Hearts™

Strategen an die Front

Als Ex-Polizeihauptmann Ash sollst du die von Terror und Gewalt geplagte Republik Ishtalia befreien. Du bist Anführer einer ständig anwachsenden Truppe von ziemlich schlagkräftigen Gestalten. Aber mit purer Gewalt ist hier nichts zu reissen – dein Hirn ist gefordert.

Videogames, 5/97:
"...eines der besten Strategiespiele für PlayStation"
Wertung **83%**

Next Level, 5/97:
"...ein Leckerbissen für jeden Strategie-Fan"
Wertung **80%**

Mega Fun, 5/97:
Wertung **81%**





WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

PlayStation

"WIR KÖNNEN JEDERZEIT AUFHÖREN. MORGEN? KEIN PROBLEM."

"Es setzt neue Maßstäbe in Sachen Fun-Racer" - DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation





"UPPS...DAS HABEN WIR GESTERN. SCHON GESAGT!"

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL



KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.

HALSBRECHERICHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE



Codemasters
pure gameplay
www.codemasters.com